

模拟与游戏

出版单位：中国广播电视出版社
编辑制作：《模拟与游戏》编辑部
出品人：于飞
主　编：龙二
编辑部主任：GOUKI
专栏编辑：COTOLO、WDPQU
　　　　　微风、Xingji Labs
美术编辑：红帽
设　计：Z' Studio工作室
特约撰稿人：楚江、李可文
　　　　　MugenChina
　　　　　电子DIY工作室
电　话：（8610）62052919
编辑部Email：Hong_Mao@mesky.net
邮　编：100026
地　址：北京市朝阳区甜水园北里16号楼137
　　　《模拟与游戏》编辑部
发　行：北京华傲祥书刊发行中心
出版号：ISBN 7-88719-060-6
出版日期：每月15日
定　价：人民币13元（光盘＋手册）

Contents

2003年2月　总第五期

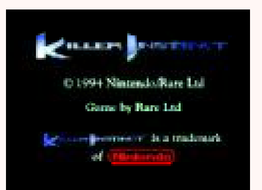
目　录

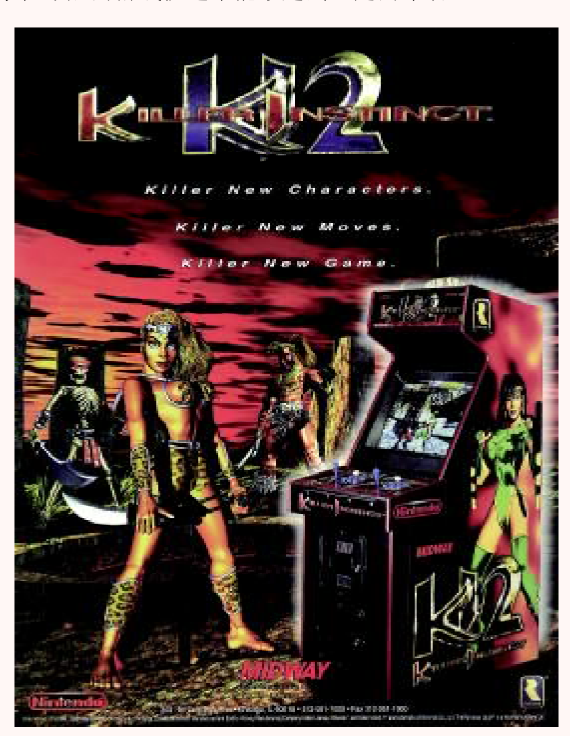
模拟器篇

EMU-ZONE：Cotolo

■MAME WIP

经历了0.62发布的热潮，MAME小组继续回归一如既往的低调。Wip页面零散的摆放着大量的游戏图片依然显示着MAME旺盛的生命力，不过缺乏神来之笔的点睛，使得人们对即将到来的新版缺乏应有的激情。在Wip中显示的即将被新版支持的游戏中，Puzzle类游戏继续扮演着主角的身份，尤其是美少女麻将类游戏数量，仍然呈现支线的增长趋势。难道美少女游戏和成人游戏，将成为今后一段时间MAME的主打？天知道……以下是Wip中值得推荐的几个游戏，希望对大家在今后的游戏挑选中能够起到一定的帮助：





《杀手学堂》：相对于在欧美大红大紫的《真人快打》系列，《杀手学堂》似乎更能受到亚洲玩家的认可。这款由Rare和任天堂协作开发的“类3D平面格斗游戏”，在很大程度上受到了任天堂这家在开发游戏上以细腻着称的亚洲公司的的影响，各方面的细致程度上做得较为考究。在忽略操作性而单方面强调爽快感的欧美格斗游戏发展趋势下，《杀手学堂》的确显示了它另类的一面。随着MAME开发组在大硬盘镜像支持方面的完善，《杀手学堂》这样搭载硬盘镜像的游戏也能够堂而皇之的登陆MAME这块模拟圣地了，MAME小组的核心成员Aaron Giles在形容《杀手学堂》的时候，用到了“perfectly working driver”这样的字眼，不能说不是一件令人兴奋的事。不过随着游戏主机基板的升级换代，先在大众化的PS主机已经很难跟上把游戏作为一项产业来发展的电子游戏业，模拟器虽然可以一如既往的开发，游戏驱动可以按部就班的添加，但是不是所有的平民级模拟器玩家都能够接受3G CPU这样天价的配置的。模拟器得以流行的很重要一个因素，是对机器配置的宽容。如今，MAME海量的游戏数据库已经使其注定不能成为低端玩家的宠物，而是将逐渐演变成一项伟大的工程，随着模拟器历史的轨迹延续下去……好像扯得比较远了。



《麻雀四姐妹》：虽然在MAME Wip页面中充斥着大量的美少女麻将游戏，不过真正可玩度比较高的，要数这款《麻雀四姐妹》。《麻雀四姐妹》在各个机种上都有同名作品或者系列推出，均享有不错的口碑，这款由Maboroshi Ware于1996年于业务用街机上发售的《若草物语——麻雀四姐妹》，笔者是从未在机厅亲眼见过，不过从画风上来看十分接近ELF的唯美派系列，ELF在美少女游戏这个圈子里面的人气，恐怕不用笔者在这里大费口舌来吹嘘了吧？喜欢麻将系列游戏的朋友，在下版MAME推出之际，不要忘了试试这款《麻雀四姐妹》。

《世界拉力2》：又是一款笔者从未玩过的游戏，从画面上来看并不是传统的主观座舱视角赛车游戏，而是以第三人称视角来显示的一款拉力赛车游戏。说到拉力，大家可能都会联想到世嘉、拿姆科这些大牌赛车游戏制作厂商，不过这款《世界拉力2》确是由一家叫做Gaelco的小公司于1996年



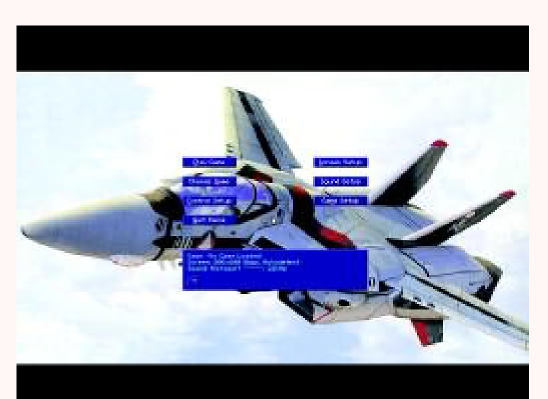


开发的，游戏的视角让我联想到了当初在FC上玩过的《火箭车》，毕竟在笔者的潜意识中，模拟器始终是用来怀旧的。喜欢拉力赛游戏的朋友，千万不要错过这款画面素质还算不俗的《世界拉力2》。

■ Raine 0.37

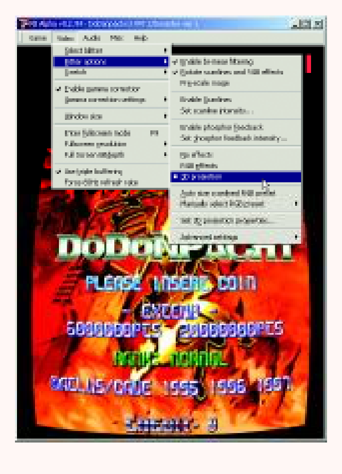


彩虹Raine一直寄托着很多射击游戏爱好者的美好愿望，每一次新版的推出都会赢得不小的赞誉。这次借着圣诞节的喜庆而放出的0.37版，改动不多却有一个值得回味的主题 -- 《超时空要塞》。说到这里，我才发现原来每一版的Raine都会有一个主轴，体现在模拟器中就是背景图案上的小图标。在这一点上，Raine的确要做得比MAME出色，包括Raine网页上推出的互动杂志Zzap!Raine，都是对模拟文化很好的诠释。还有一点就是Raine对机器配置的要求相对来说比较低，这从很大程度上拉拢了大量骨灰级玩家的心。于圣诞期间推出的Raine 0.37正如其主题所体现的那样，增加了几个Macross的游戏驱动：macross plus（无声）、macross 2（有声）。Macross在国内被翻译成《超时空要塞》或者《太空堡垒》，是早期极为受欢迎的日系动画之一，王牌飞行员与美女歌手的组合让战争增添了一份额外的凄美，以其为题材的射击游戏更是曾经大大轰动街机厅。该游戏、动漫的拥护者们，一定要试试Raine给您带来的这份圣诞礼物。

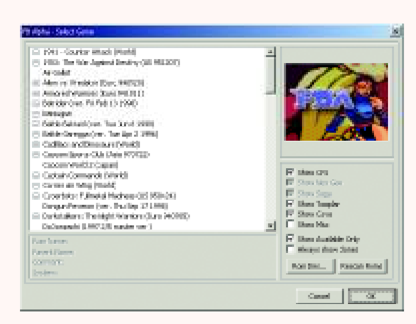


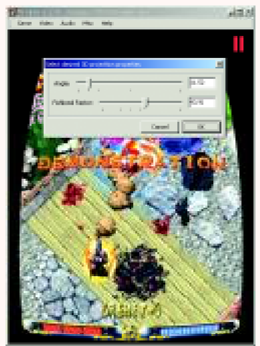
■ F B





FB（街机模拟器Final Burn的简称）的兴衰史造就了一批理智的模拟器玩家，不过个性强烈的Dave（FB的作者）似乎经常会闹出一些不大不小的风波。FBA（Final Burn Alpha）作为FB的官方授权改版，仍经常摆脱不了这样那样的麻烦。不过由于FBA小组的兢兢业业，FBA已经逐渐具备自身的色彩，FB的影子正在FBA的身后逐渐淡去。作为圣诞礼物，FBA的0.294版给喜爱街机的模拟器爱好者们带来了一份莫大的惊喜，那就是一个叫做"Fishbowl Factor"的特效。这个直译成“金鱼缸”的功能，其中的创意可谓精妙绝伦，它充分利用了老万家的怀旧心态，将模拟器的游戏屏幕通过D3D加速拉伸成类似于鱼缸的形状，使得整个画面看起来很像街机的球状屏幕一样，十分形象。不过当玩家真正拿到模拟器的新版后，才发现这个"Fishbowl Factor"特效并不是想象中那么简单。首先你的电脑显卡必须支持D3D加速，否则说什么都是白搭。然后在模拟器的显示菜单下，可以设置3D project的属性，所谓的鱼缸属性是用来调节屏幕的球面曲度的，他可以让你的纯平显示器呈现球面显示器的效果，另一个Angle选项则可以屏幕的倾斜度，这可是标准的机厅屏幕摆放规则啊，强烈推荐街机爱好者们使用。





模拟器篇

EMU-ZONE：Cotolo

模拟器篇

EMU-ZONE：Cotolo

■VisualBoyAdvance Version 1.3.1:



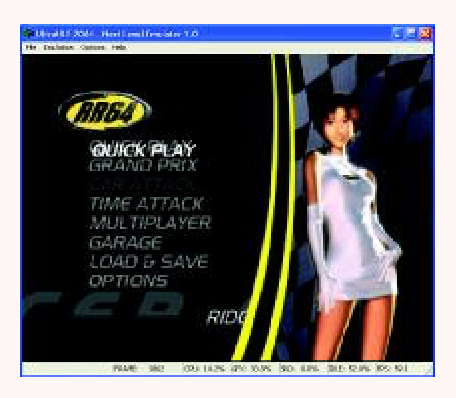


几乎已经是不争的GBA模拟器大哥大，VBA仍然保持着不低的更新频率，Forgotten的工作热情不能不令人叹服。虽然没有凑在圣诞发表，也足以引起足够的注意。笔者第一次用P4的机器体会到了模拟器全速运行的快感，心想原来家里那台C300的破古董早该升级了。不过同每次新版正式推出的情况一样，VBA这次的1.3.0版仍然带了一个不小的问题出现，那就是64k闪存的bug，这看似不大的问题，却直接导致了一些大作的无法运行，比如《超级机器人大战OG》。这立刻遭到了众多模拟器爱好者们的强烈反应，于是一天后，一个修正版为了修正64k闪存的问题而出现了，那就是1.3.1。完美无瑕的东西总是那么得令人向往，然而往往是现实决定了十全十美的存在几率非常之小，对于无私付出的模拟器作者们来说，完美的模拟器，最接近的拟真度是他们最高的目标，而对于玩家来说，能够玩最新好玩的游戏的模拟器，就是最好的，算不算是lamer理论呢？不管怎么说，继Vboy之后，Forgotten再一次以VBA这宽传奇GBA模拟器向模拟界证明了自己的实力。

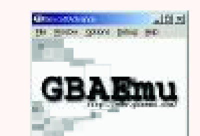
■UltraHLE 2064 v1.0



上次给大家介绍的UltraHLE Alpha似乎反响不错，不过这个UltraHLE 2064一出现，UltraHLE Alpha的作者便完全公布了源代码，并告老还乡了，可见其来头不小。通过Emutalk论坛上大量的两个模拟器对比讨论，我肯可以清楚UltraHLE Alpha在程序界面上占据了不少优势，不过UltraHLE 2064把握了模拟器的精髓 – 兼容性，这种优势是任何额外的因素所不能削弱的，一个很简单的例子，当初VGBA（第一个收费的GBA模拟器）的DOS版出来之后，即便使用起来极其困难，速度超级慢，也仍然有人不厌其烦的用它将当时的恶魔城打通了。由此就看出兼容性对模拟器的重要性有多大。事后我们才知道，其实这个UltraHLE 2064，就是当初在UltraHLE官方1.5版难产之际闹得异常火爆的UltraHLE 2.0 : Beyond HLE's Limits计划的几个N64模拟圈名人所着手开发的。UltraHLE的辉煌，毫无疑问会在这些模拟界强人的支持下继续，非官方的改版，也会在永无休止的竞争中逐渐显露自己的锋芒。



■BoycottAdvance 0.2.7



有着众多特别嗜好的Gollum在12月18日放出了这个优秀的免费GBA模拟器最新版。其实有心计的朋友很容易就能看出，Gollum的这一举措是有目的的，Gollum的名字起源于电影《指环王》里的一个小怪，而12月18日是什么日子，相信广大电影迷应该最清楚。同现在的GBA模拟器NO.1 – VBA相比，BoycottAdvance存在着不小的差距，以跳帧形式来获取足够的流畅度以及音乐的同步，这是BoycottAdvance的优点同时也是隐患所在，固执的手柄设置界面，似乎不打算更改的游戏存盘路径，以及对《指环王》的喜爱，这一切都显示着Gollum的个性。也许Gollum对于成为NO.1并不在意，他在意的是，如何在闲暇之余尽可能的做自己喜欢做的事，显示自己的个性：）

■CPS2Shock

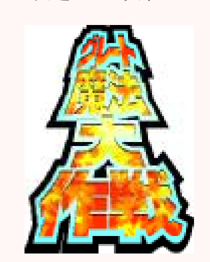
上期杂志出版当天，正值CPS2Shock更新，所以无法及时地给大家献上确切的详细报道，这里再简单的介绍一下吧。为了庆祝网站的访问量突破一千万，CPS2Shock放出了三个CPS2游戏的异或解密表：

Dimahoo (USA 000121)

Great Mahou Daisakusen (Japan 000121)

Battle Circuit (Euro 970319)

至于前两个，中文名字都叫做《疾风魔法大作战》，不同的是一个是美版一个是日版，Raizing的招牌射击游戏，凭借独具一格的画风和流畅的操作感曾经制霸街机、家用机种多个机种。笔者最先接触该系列是在一位模拟同好兼大学死党的强烈推荐下开始的，也是在当时的Raine模拟器下第一次体验到另类射击游戏的乐趣。这次在CPS2基板上的这个《疾风魔法大作战》是全系列的第三代作品，花哨而不失严谨的风格是该系列得以鹤立鸡群的资本，凭借强大的硬件机能，完全再现魔法与射击完美结合的独特快感。游戏咋看上去有点《苍穹红莲队》的感觉，上手之后却发现游戏中射击以外的要素实在是太多了，只有你想不到的，而没有Raizing想不到的：）



第三个游戏叫做《战斗回路》，已经被放出过的横板动作过关游戏的其它版本，在这里也不多家介绍了。正一般的动作游戏，在CPS2这样动作游戏大作迭出的基板上，只能属于平民级的游戏啦。

■Virtual Jaguar

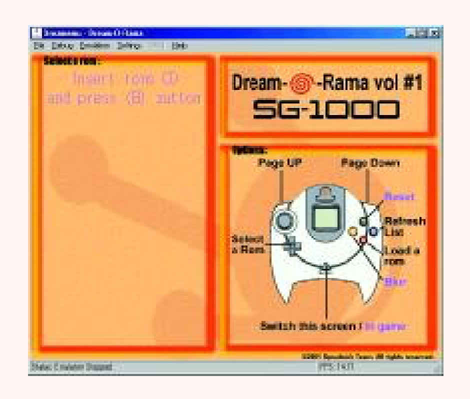
可能是不甘心Project Tempest成为第一个可以运行商业游戏的Jaguar模拟器的缘故吧，Virtual Jaguar发布了一批又一批模拟器运行商业游戏的抓图，其中包括著名的《异型对铁血战士》(Alien vs predator）和Kasumi Ninja、Super Burnout这些耳熟能详的游戏。Jaguar也有人称之为美洲豹，属于与3DO这类机器同一时期的32位家用游戏机，由于缺乏强力软件的支持而黯然退场，Jaguar模拟器的发展，会不会留住这段经典的回忆呢？





■Dreamemu-0.0.4.1

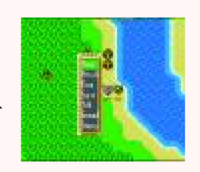
就像之前在 Emutalk 承诺的一样，DC模拟器Dreamemu 迎来了它几周后的第一个公开版本。官方主页上并没有更新而是放在论坛的原因是作者说这不是一个官方的正式版本，由于时间的约束，作者没有在上一个版本之后花上太多的时间来进行除错和改良，所以也无法确定官方版本的确切发布尔日期。另外作者在主页上开辟了一个兼容性列表板块，希望更多的模拟爱好者加入进来，把自己的经验和心得加载进去，不过这些兼容性报告都必须在作者的审核确认之后才能放在上面。最后，作者公布了几个 bug 汇报信箱，希望能够从中感受到模拟器爱好者们对他这项计划的支持和关心程度。可以说dreamemu是第一个令人感到有希望的DC模拟器，如今公布的这个测试版据说只需要一个BIOS就能够运行商业游戏，不过目前网上没有任何关于这个DC BIOS的流传信息，很多人能够找到的，只是一个类似于Demo运行的东东，可以秀出DC的开机画面图标，尽管这样对于期待度很高的模拟器爱好者们来说未免有些失望，不过总比什么都没有好。



Misc篇

■《第三次超级机器人大战》英文版

杂志有专门介绍汉化游戏的栏目，却没有介绍英文游戏的板块。其实这些新闻还是有不少的，尤其一些大作的英译版本，常常会在各大模拟网站引起极大的反响。AGTP 这个老牌的 ROMHACK 小组，在元旦放出了 SFC 著名战棋类游戏《第三次超级机器人大战》的英文补丁。整体翻译的效果不错，机体和武器名都尽可能的忠实于原作，不过已知的一些问题比如某些机体和机师的名字过长导致字体超出菜单还是存在，尽管这并不影响游戏的运行。《第三次超级机器人大战》最早在 SFC 上推出，虽然其知名度远不如后辈《第四次》，不过在游戏中所体现的机器人剧情的完美重现度上，《第三次》是做得十分出色的，比这就是从《第三次》中，一步一步增加对 GUNDAM 的好感进而开始研究相关的动漫素材的。一贯以来喜欢《机器人大战》系列的朋友们，英文版可以你们对剧情深入了解的一次好机会哦。



■NeoRAGEx 0.6H

98 年由 NeoRAGEx 刮起的那股 NEOGEO 模拟旋风相信很多资深的模拟器爱好者们仍记忆犹新，NeoRAGEx 所引领 NEOGEO 模拟器潮流影响了一代又一代人，即便在现在的 MVS 解密风波中，NeoRAGEx 格式的 Rom 结构仍然是不少网友的首选，因为它代表着模拟器的简便、实用、配置低廉。不过自从大于 128K 的图像格式 ROM 出现后，NeoRAGEx 开始渐渐路出颓势，模拟技术的发展毫不留情的将 NeoRAGEx 抛在了时代的末端。大量的图像补丁试图挽回 NeoRAGEx 的信心，然而先天的缺陷似乎不能由客观条件来改变，NeoRAGEx 自身的改良迫在眉睫。原点工作室的星星在圣诞、元旦期间发表了他给大家的新年礼物：支持 512K S rom 的 NeoRageX，直接的拓展了 NeoRAGEx 的实用性，所有目前已经出现的 NEOGEO ROM，都能够完美的支持。试问廉颇老矣，尚能饭否？



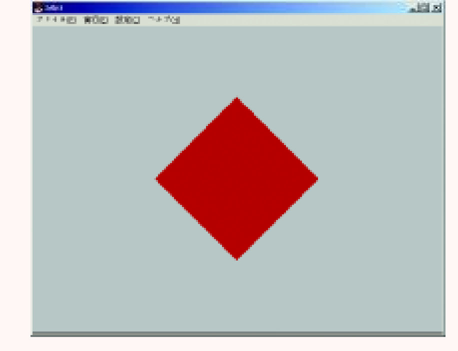


■Xebra

Xebra 是一个新出的 PS 模拟器，他的作者就是一直为 CVGS 和 ePsxE 推出相关记忆卡管理工具、金手指工具的日本人独田地狱斋。日本人在模拟器方面的学习能力非常强，这点从 Nj 的 NEOGEO 模拟器就能看出。模拟器的界面十分不错，很多功能以及设定都非常直观，也许这些简洁是建立在开发度还比较肤浅的程度上的，值得考究的是模拟器竟然不支持 PS 光盘的读取，而是先支持了 ISO 镜像的加载，不过在下摆弄了半天，只弄出来一个 BIOS 启动画面的前半部分，而且 CPU 占用率十分之高……

模拟器发布些许时间了，相关的测试报告却十分罕见，如果哪位兄台有兴趣，可以和笔者共同探讨。

http://members.tripod.co.jp/DrHell/





■ peacockwang 汉化作品

http://www.emucn.net/bbs/dispbbs.asp?boardID=3&ID=15824

上次在杂志介绍了peacockwang汉化的《脱狱》，这次是他汉化的《忍者龙剑传3》。这款作品在忍者龙剑传系列是国内玩家最为熟悉的一作。强化了刀光，难度也比较小，同时机关数量大大增加，对玩者的跳跃技巧要求相当高，本作的音乐也是系列中最出色的。peacockwang用了三周时间将这个经典的动作游戏完整汉化了，比预计的工作时间还要早一周（强啊！）。但因为peacockwang觉得状态栏不汉化为好，所以只汉化了剧情，汉化度很好，唯一不好的是字库画得不好^_!。



在截稿时，peacockwang又发布了他在这个月所汉化的另一个游戏——《忍者小花丸》(似乎作者非常喜欢汉化被许多人认为没意义的动作类型游戏！)。我以前没玩过，玩了以后，发现主角和BOSS以玩牌取胜负的方式试不错，游戏汉化得也不错，由于才放出来有bug，peacockwang以最快的速度给以修正，可以看出汉化者是多么敬业啊！！同时他也在汉化《热血格斗传说》哟！！！！

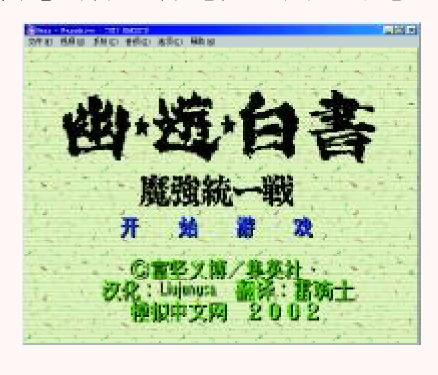




■模拟天下汉化小组作品

http://www.emucn.net

模拟天下汉化小组成员liujunusa放出经典游戏《GO！GO！恶魔少年》最终测试版。这个游戏是眼镜厂出品，由著名漫画家鸟山明作的人设哟，不过我觉得不怎么好玩，个人意见，呵呵！！注意，这是一个最终测试的版本，剧情99%汉化、文本全部润色，已经发现了一些BUG。



MD上的《幽游白书》，是以前我和同学常玩的游戏，想当初还是3元一小时啊！现在liujunusa为了庆祝他们网站的合并（现在日子不好过啊，好多网站不是垮了就是合并了:-P）而汉化并拿了出来！虽然说经过了多方面的测试，可以称为完美了，但还是被网友发现了BUG！



■ shikeyu 汉化作品

http://readboy.nease.net

圣诞节在中国越来越流行了，为了庆祝，汉化界的前辈shikeyu汉化了《古墓丽影—预言》。我测试了一下，汉化得相当好，shikeyu汉化的相信大家也不用怀疑吧！！shikeyu居然是用的英文版来汉化，他的汉化技术相当高啊……这个游戏也不错，就是没有小地图导致要拿到所有东东有一点复杂。

汉化情报站

■勇者汉化小组汉化作品

http://j2c.126.com

由于看了圣斗士的冥王篇动画，笔者突然想到所前玩过的《圣斗士星矢—黄金传说完结篇》，就想到汉化它了。经过雷骑士1985的翻译，就开始汉化了。这个游戏不用多说吧，以前在小时候非常流行，相信玩过的有很多，不过由于笔者一些原因，目前速度很慢，加上字库不够，但是我不会放弃的，请大家等等吧：）





■D 商的汉化作品

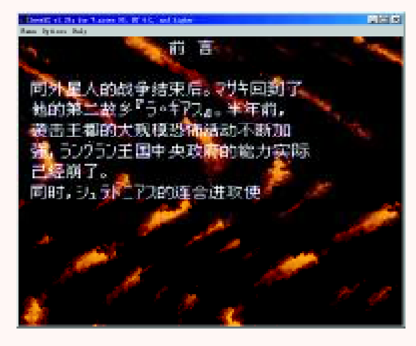


杂志第二期送的《皇家骑士团外传》繁体中文版已经确定是D商的作品，听说是D商用了1000个大洋请人汉化的，但是质量就（比起免费为大家服务的汉化者差太多了！）……现在，D商又请人汉化了一些GBA的游戏。一个是《麻将风云》中文版，作为麻将游戏相当不错，还有麻将的教学，此作的汉化成度相当高，汉化得也比较完美，只是 lifeiyu（dumper）在制作补丁时出了一点问题，在模拟器中吃、碰、杠的显示有一点点问题。另一个是《口袋妖怪-翡翠2》的中文版，其实是《携带电兽》，不知道是不是gleneo（dumper）在dump时的原因，进入就黑屏，没能测试了。



■其它汉化作品

关于机战系列的汉化，笔者最初学汉化时就搞过《机战人大战EX》，发现汉化这个系列并不是一个简单的工程，没有很好的技术，没有很好的翻译（同时也要精通动漫），没有大量的时间，没有……是没有人能做得出来的，要不为什么shikeyu和CGP会放弃GBA上的《机战人大战A》。话也许过火，这也是事实，不过我也希望汉化这些游戏的汉化者能走得更远。



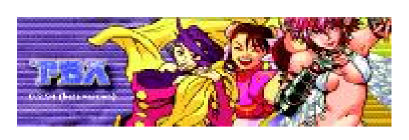


还有一些游戏被汉化，它们是：PS上的《陆行鸟-不可思议的迷宫2》（截稿时汉化者申明不会继续了）、《大航海2》，GBA上的《闪灵二人组》、《创造球会GBA》，SFC上的《浪漫沙加3》、《天外魔境ZERO》等等。由于不能确定其能否被完整汉化，只作为一点小道消息吧！

Final Burn Alpha v0294

——还你最真的街机感觉

文：Emu-Zone／微风



Dave 制作的 Final Burn是模拟史上第一个CPS2的模拟器，从此揭开了CPS2游戏模拟的序幕。Final Burn精简的源代码和优秀的模拟速度至今仍是同类模拟器的NO.1。作为一个划时代模拟器的作者，需要承受的不单是技术上的难题，还要面对网络上的各种言论。随着DAVE在2000年3月的一次度假，而延迟了对CPS2SHOCK不断放出CPS2异或表的支持，受到了一大批Lamer的言论攻击，这次事件也直接导致了Final Burn的停止开发。

Final Burn拥有许多其他模拟器无法比拟的优点，停止开发意味着模拟界的一大损失。Dave似乎也不甘于自己的成果就这么被世人遗忘。模拟器传承的最好方法就是公布源代码，凭借FinalBurn非常成熟和优秀的驱动，在公布源代码后，Final Burn衍生版本成为了支持新CPS2游戏最快的一个模拟系列，各类Final Burn的修改版本层出不穷。

Final Burn

从文章的主角Final Burn Alpha的字面来看，很容易了解到FBA是基于Dave的FinalBurn改进而来。然而，Final Burn Alpha并不是一个单纯加入新XOR的Final Burn衍生版本，甚至可以毫不夸张地说，Final Burn Alpha虽源自FinalBurn，但已经成长为一个全新的模拟器，这不但表现在功能和效果上，还直接体现在新驱动支持。

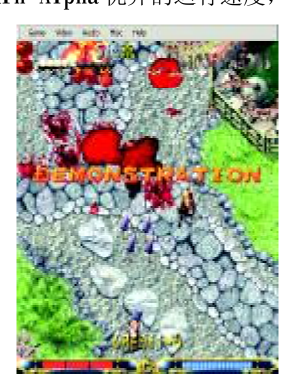
在第二期的杂志上我给大家介绍了支持了Toaplan2游戏驱动Final Burn Alpha 0293版，而倍受期待的Final Burn Alpha v0294也赶在2003年到来之前适时放出，虽然版号只有很小的变化，但改进却非常巨大。新支持的游戏和显示效果让我等街机玩家欣喜若狂：



- 增加了Cave公司的游戏驱动，主要是一些飞行射击游戏。结合0293版支持的Toaplan2游戏驱动，Final Burn Alpha 似乎想做一个射击游戏综合模拟器。
- 增加了对街机游戏《彩虹岛》的支持，因为制作小组很喜欢这个游戏（我也喜欢！）。
- 增加了对X-Arcade遥杆的支持。
- 改良了Direct3D blitter选项的的兼容性，并在Direct3D模式下增加了模拟真实街机的倾斜球面显示（这是最令街机玩家激动的功能！）。
- 重新加入了为街霸系列游戏定制的三键宏。
- 为ADPCM 声音核心加入了四点插值算法，可使声音更清晰，但会降低运行速度。

焦点一：

这次Final Burn Alpha新版最大的焦点就是对CAVE公司游戏驱动的支持，CAVE公司的射击游戏是以密集的子弹、华丽的画面、夸张的武器吸引玩家的目光，而新版Final Burn Alpha支持的诸如《怒首领蜂》、《长空超少年》、《狱门山物语》都是CAVE公司射击游戏的代表作。通过Final Burn Alpha优异的运行速度，这些大型游戏在低端电脑上也能很流畅地运行，被MAME高要求拒之门外的低配置玩家终于有了新的选择。这期光盘我会为大家附上全套Final Burn Alpha v0294新支持的游戏，游戏列表也直接放在光盘上让大家选择。



焦点二：

每当自己在电脑上玩街机模拟游戏时，除了缺少那种街机室的临场气氛，似乎还缺少些其它。仔细想想，原来就是真实机台的感觉！0293版曾经加入一个初步

的倾斜功能，但效果并不明显，而这版的Final Burn Alpha终于完善了这一历史创举：完美的街机倾斜球面模拟显示。这也是模拟界一个首创的显示功能，不能不佩服FBA小组的创造力。

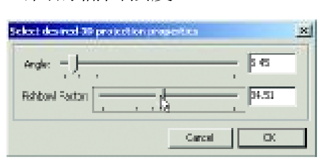


这个名为3D projection的功能需要Direct3D渲染的支持。这里给大家介绍一下选用这种效果的方法：

首先在Video菜单的Select Blitter中选择Enhanced Direct3D渲染模式。

这时在Blitter option就会有3D projection选择。

默认是作者调整好的效果，也是最合适的角度。你也可以根据自己的爱好调整适合自己的角度，进入Blitter option的Set 3D projection properties，可以调出调整窗口。Angel是屏幕倾斜度调整，而FishBowl Factor（鱼缸参数？）则可以调整画面的椭圆强度。



真实机台屏幕的模拟效果让模拟器的人性化方面又进了一大步。或许不少玩家会感到奇怪，现在是追求纯平画面的年代，为何我们还要去复古模拟那种旧式的球面显示。作为怀旧的模拟器，这不是一个很直接体现模拟情结的方式么？这其中的感情，或许只有在街机室度过童年的那一代人才能理解……



自从FBA小组和Final Burn原作者Dave为那段关于源代码释出方式的争吵之后，Final Burn Alpha已经完全从Final Burn的阴影中走出来。FBA小组也不遗余力的为这个模拟器添加各种人性化、实用的功能和游戏驱动，这些都可以让我们看到Final Burn Alpha辉煌的曙光，Final Burn Alpha在不久的将来，或许能超越坐在多街机模拟器第二把交椅的Raine，为各种基于源代码的衍生版模拟器作出了榜样。

这里有那么一段插曲，著名新闻模拟站Retrogames在更新Final Burn Alpha新闻时，把其中的Alpha理解成了Advance，从字面来看，这是一个小错误，但从意义来看，我觉得Advance似乎更适合。期待Final Burn Alpha改名为Final Burn Advance的那么一天，FBA小组用实际的东西告诉大家：“模拟器，是这样做地……”。

游戏名	ROM名	类型	截图
蓝空碎片	Agallet.zip	STG	
长空超少年	Esprade.zip	STG	
狱门山物语	Guwange.zip	STG	
首领蜂	Donpachi.zip	STG	
怒首领蜂	Ddonpach.zip	STG	
弹铳	Dfeveron,zip	STG	
美少女战士	Sailormn.zip	ACT	
Uopo泡泡	Uopoko.zip	PUZ	
彩虹岛	Rainbow.zip	PUZ	

相关网站：

Final Burn Alpha官方网站：fba.emuunlim.com

Dave的FinalBurn官方网站：www.finalburn.com

新闻站Retrogames：www.Retrogames.com

缔造“真实的足球游戏”

文：Emu-Zone：F.D.B

——《实况足球》系列无责任随想

前言

什么是“实况”，这个听起来似乎很抽象的名词，却早已深深地刻在了众多玩家的心中，“实况”代表的是游戏艺术与足球魅力的完美结合，代表的是同真实足球比赛中一样的不断进取心所造就出来的最强足球游戏。如果你热爱足球，又同时热爱游戏，你没理由冷落“实况”。在真实的生活里，由于各方面的原因，我们和大多数人一样没法成为万人簇拥下的绝对巨星，正是游戏这一特殊媒体的存在，满足了玩家在虚拟世界实现自己理想的愿望。凭借一台小小的游戏机、一个双手掌握的手柄，你可以指挥千军万马纵横驰骋于疆场之上，也可以充分施展你杰出的个人技巧，成为传说中的英雄，这一切，只因游戏的出现……不可否认的是《实况》系列的走红在很大程度上依赖于游戏业界的空前繁荣，但不能说游戏技术的提高缔造了今昔的“实况王朝”，这其中很典型的一个例子就是《FIFA足球》系列的荣辱史。下面，请跟随笔者一同走进这个足球游戏神秘的世界。

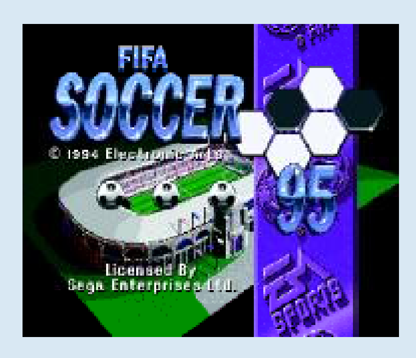
《FIFA足球》——足球游戏的先驱者

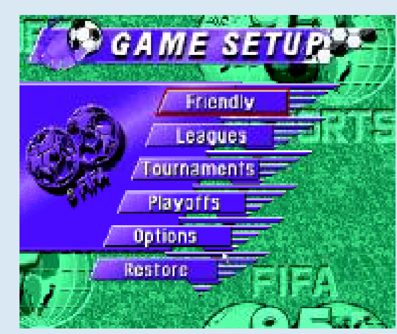
《FIFA 94》原名《FIFA International Soccer》，是EA SPORTS的FIFA系列第一作，大概也是足球这项运动正是被作成系列化游戏的开始吧。笔者是在朋友的世嘉五代家用游戏机上体验这款作品的，当朋友将卡带插入世嘉机的那一刻，我完全被游戏的画面所吸引，斜45度的画面视角让人感觉到足球比赛的真实，流畅逼真的球场音效，这一切在一款16位家用游戏机上显得是那么的令人不敢相信，《FIFA 94》也因此一经推出便大获成功。或许以今天的许多人的眼光来看，《FIFA 94》当初令无数球迷玩家所感叹的东西并不值一提，但在以磁盘为游戏载体的年代，《FIFA 94》的表现无疑是出类拔萃的。不过《FIFA 94》更为重要的意义在于它的游戏框架，游戏中囊括了当年国际足联的所有主要成员国及游戏中不同的比赛类别的详尽的球员名单和球员属性参数，再加上诸多可由玩家自行设定的比赛细节，这几乎使得各种性格、喜爱不同球队的玩家都能在游戏中找到自己的乐趣，都能将自己很好地融入到游戏中，感受那属于足球、属于球迷的乐趣。EA SPORTS将丰富的想象力和严谨的制作完美的结合起来，成功的以《FIFA 94》为标准制定了“FIFA”系列游戏的统一核心框架。以后的“FIFA”系列都一直延续着这一形式走下去，在此基础上使用新的图像引擎并加入了一些花哨的要素，年复一年的出下去，这种作法正好就是“FIFA”系列如今毁誉参半的根源所在。





《FIFA 95》的出现，只能说是《FIFA 94》的略微改良版，也许是EA SPORTS的“FIFA战略”出乎意料的成功而使得时隔一年之后的该作在缺乏媒体炒作的情况下显得苍白无力，很多人由于惯性买下了《FIFA 95》，却很少在球迷玩家的交流中冒出个别爆炸性的话题，即便是





这样，《FIFA 95》的销量也能够算得上不俗，EA SPORTS的FIFA生财之道仍然能够不紧不慢地延续下去。

《FIFA 96》，被誉为“一个永远经典的足球游戏”，它使许多热衷于此类游戏的玩家从此成为EA公司的忠实拥护者。与前两作FIFA不同的是，《FIFA 96》使用了一种叫做“虚拟体育场”的游戏引擎，令比赛好像进行在真正的足球场上一样：热情呐喊助威的观众、真实的天气和场地，再加上令人印象深刻的著名的足球评论员——John Motson那充满激情的解说“What a cheeky little play~~~~~~”，这一切都让我们看到FIFA的进步。基本操作方面，《FIFA 96》没有什么本质的改变，只是多了一个长传。值得一提的是每个队的队员都以真实姓名登场，这一切对于热爱足球的玩家们意味着什么，相信不用笔者多加渲染了吧。说《FIFA 96》是那个时期最好的足球游戏一点都不为过。EA在这个游戏中已经十分注重球队的资料的真实和完整，尽管在系统操控方面还需加强改善，不过以当时的标准来衡量，称之为PC上的经典之作也没有什么好争议的。





实况足球的起源

笔者与实况足球的第一次亲密接触要归功于朋友从游戏店租借回来的一台SFC，就当年的生活水平来讲，SFC加上磁碟机的组合可以算得上是游戏玩家中的小康了，一向热爱足球的我们不假思索的在SFC的游戏列表中找寻“足球”这类名词，无意中发现了两款KONAMI出品的实况足球游戏，它们便是《Perfect Eleven》和《Fighting Eleven》，两款游戏都在标题处着重强调了“Eleven”这个特殊的数字，谁都知道这个数字在足球中的含义，“足球不是一个人的游戏”，这样的想法开始在笔者脑子中出现，在粗略地玩了几轮这个所谓的“实况足球”系列之后，我才发现足球游戏的定义原来应该是这样的，这就和我们在足球场上踢球的感觉一样，没有绿叶，就无所谓鲜花，足球比赛并不是个人表演的结果，整体配合在这里显得格外重要。在这里，我找回了童年踢球的感觉，找回了属于足球的灵感。从此，除了FIFA之外，我有了另一个足球系列的选择，那就是《实况足球》。













《FIFA 97》——构建足球游戏的分水岭

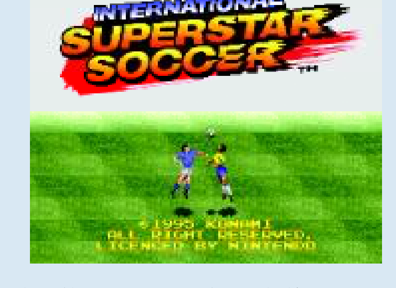
随着次世代家用游戏主机的问世，游戏界掀起了一股求新求变的热潮，这时候推出的《FIFA 97》可谓是迎合了大众的胃口，一举成名。《FIFA 97》的出现，让游戏方面的要素更多地渗入到这一系列足球游戏中来。它充分利用Windows 95这个优秀的操作平台，大幅度提高了游戏的画面质量，令你领略到前所未有的现场感和精美的比赛画面。不过作为FIFA的系列作品之一，它更多地扮演着一个过渡性的角色，在操控方面它有许多不尽人意之处，但也在这方面尽可能地体贴初级玩家的手感，大魄力进球画面和开场动画的描绘更显示出EA SPORTS在美工、设计方面超强的功底。这一切，都是处在那个时代的电脑游戏所必须具备的资历。可以说《FIFA 97》是一款在游戏方面有着重大突破，但在足球方面却毫无进展甚至稍有退步的一代。为了把更多非球迷玩家笼络到FIFA这个大家庭中，EA SPORTS可是下了很大力气，这样的做法在起初收到了很好的效果，很多根本不关心足球的人也因为《FIFA 97》的出现而成为了该系列的玩家，也能够在游戏中轻松实现喧哗的个人技巧，施展华丽的进球表演。EA SPORTS在使玩家从FIFA开始产生了解足球的兴趣这方面的确功不可没。然而许多一贯忠实的FIFA万家已经开始察觉，FIFA这柄双刃剑正在逐渐展露它的锋芒……





次世代主机之争——谁能够成为次世代最受欢迎的足球游戏？

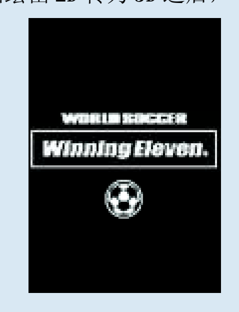
逐渐占据次世代主机主导地位的Play Station（以下简称PS），凭借铺天盖地的游戏软件攻势迅速席卷全球，作为全球第一运动的足球，自然也被3D包装后堂而皇之登陆次世代。从FIFA系列的跨平台移植来看，PS上的FIFA似乎并不能给习惯了由电脑来玩FIFA的玩家多大的新鲜感，反而会感到手柄操作的极端不适应。然而眼光独到的KONAMI却很好地利用了PS强大的机能拓展了自己的“实况”市场。1995年7月，一款名为《J联盟——胜利十一人》的足球游戏在PS上推出。这款KONAMI在PS上推出的“实况”处女作，由于不是一贯以来制作“Eleven”系列的KONAMI大阪分社（KCEO）亲手操刀，而是由从未制作过该类游戏的KONAMI东京分社（KCET）来制作，加之所采用的是日本J联赛的数据，对于大多数喜爱世界足球的非日本人来说这类联赛是没有任何的吸引力的，因此在推出后反响出人意料地低，很快便被历史的洪流所淹没了。如果硬要说这款《J联盟——胜利十一人》有什么历史意义的话，那便是第一款登陆次世代主机的3D实况足球诞生……





艰难的摸索造就“真实的足球游戏”

时隔半年，KCET以《J联盟——胜利十一人》为引擎制作的另一款实况足球游戏问世了，它就是《世界足球——胜利十一人》。确切地说，它就是现在许多人所大侃特侃的“实况足球”的鼻祖。名为《World Soccer Winning Eleven》的3D实况足球，这一切在当时听起来是那么的诱人。其实3D化可以说是足球游戏的一次革命，首先在画面上，完全摆脱了以往的斜45度显示时的“片面拟真显示效果”，完全3D制作的足球场给人带来的临场感是前所未有的。真正的球迷都能够体会到，在家里通过电视看球和在足球场看球是两种完全不同的感觉，KCET就是希望通过3D化的游戏画面，来向玩家体现这么一种感觉：“真实的足球感觉”。球员的描绘由2D转为3D之后，更加逼真了。球员所特有的光头、长发、小辫子等造型都能够从游戏中一眼就看出来，这无形中就给很多玩家以球星的亲切感，从而拉进了游戏与玩家的距离，在这一点上，KONAMI做得确实是有够聪明啊：）如果说从视觉上给与玩家以震撼，





EA SPORTS也完全可以作到，凭借多年制作FIFA的经验，EA SPORTS完全可以让它的FIFA系列在视觉上超越实况系列，在画面的精美程度上实况不存在明显的优势，所以KONAMI选择了“实力派”这一路线。在实况足球变成3D化以后，KCET刻意地在3D的基础上强调了足球游戏潜在的要素——战术与配合。以往的游戏由于平面的限制，很难在宏观上实现一些大范围的战术与调度，做成3D以后，可以很方便地通过视角的切换来了解到战局的变化，从而实施相应的战术，这些理念以前从未被哪个游戏真正地研究过。在《世界足球——胜利十一人》里，笔者却很显著地看到了战术思想的萌芽。以往的足球游戏，过多地强调把球打入门内的之后的快感，而忽略足球这项运动的精髓——比赛的过程，从而大多被冠以功利足球的名号，即是说，足球游戏就是22个人在球场上想方设法要把一个球弄到门里去。而KCET却很实在地把球场上的每一个细节融入了游戏中，传跑的预见性、带球加速所带来的惯性，这些都是职业球员在经过不断的苦练中才能熟练掌握的技巧，《世界足球——胜利十一人》中利用PS手柄的按键组合玩家可以轻松的实现这些动作的执行，不过要想熟练掌握，却需要长期磨练后造就的基本功。并且即使你已经具备这些能力，你还是会在比赛中经常犯这样那样的失误，这在真实的比赛中同样会频繁出现。相比来看，FIFA就不会这样，比赛中到处可见的是笔直的传球，传接的过度准确，缺乏比赛的偶然因素，却无形中抹杀了在足球比赛中占很大一部分比例的运气成分，在这方面制作得过于“完美”的足球游戏，不能说是成功的足球游戏。

玩过实况足球的玩家，都会对那极具创意的“Through”留下深刻印象，会用“Through”的玩家和不会用“Through”的玩家绝对是两种档次的游戏迷。可以



这么说，KCET把PS手柄的三角键给“神化”了。三角键执行的“Through”，在足球运动中被称为“传身后”或者“传空档”，下底、直塞禁区、斜塞插上都会用到，甚至有人会把“Through”直接说成是FIFA与实况的本质区别，如今很多实况爱好者都可以自豪的说：没有“Through”的足球游戏是不真实的游戏！

即便在现在看来，《世界足球——胜利十一人》这个WE（《实况足球》的简称）的鼻祖，在实况足球的发展史上所起到的作用是多么的无法忽略，当时的KCET仍然必须活在长期以来由《Fighting Eleven》和《Perfect Eleven》所建立起来的KCEO实况足球玩家的潜意识影响下，“为什么不是KCEO制作的足球游戏”这样的疑问一直困扰着KCET的实况市场，活在KCEO阴影下的WE，最终并没有起到一炮打响的效果，但并不能说是一款完全失败的游戏，它所起到的作用，和《FIFA 96》一样，那就是建立了属于WE系列自己的规范。



无心插柳柳成荫

就像N64的销售状况一样，《世界足球——胜利十一人》这款日式风格极其浓厚的足球游戏，虽然在日本落得惨淡收场，却蹊跷地在北美市场上迎来了热销的曙光。有人说《WE1》的美版的成功是沾了SFC《实况足球2》的光，因为两者的名称都是《International Superstar Soccer》（国际超级巨星足球），美国人会因为这么简单的原因就买下这款KCET的实况足球么？依笔者看并不完全是这样，美国人的游戏观念和消费观念类似，PS上的足球游戏和SFC上的区别最大一点就是：人物变成立体的了，画面质量大幅度提升了。之前的FIFA就是为了迎合欧美人的习惯而大肆渲染进球后的庆祝动作，欧美玩家中很少人会有能够忍



受90分钟比赛没有一个进球的情况，画面、音效、刺激是他们对游戏的首要追求。

1996年11月、1997年6月，短短的半年间，满载着KCET的WE梦想的《J联盟——胜利十一人97》和《世界足球——胜利十一人97》相继推出，人们习惯地将这一代称为WE2，也就是“实况足球2代”。WE2大胆地将R1键设定成为球员的加速键，这也就很直接地将各种典型的打法作了客观的区分，不同的节奏下创造出来的不同打法所导致的不同后果耐人寻味，不同国家、不同俱乐部之间独具特色的足球风格也能通过玩家的喜好和操作来实现。总的来说，讲究整体配合、打法硬朗的德国队在游戏中显得格外强大。也许是由于当时日本国内巴西足球热的影响，个人技术为主打的足球风格在日本国内显得格外受欢迎，J联赛中众多的巴西外援正是这股桑巴热潮的缩影。以KCET当时的制作能力，还无法完全迎合桑巴足球的冲击，所以《世界足球——胜利十一人97》的受欢迎程度远不如半年前推出的《J联盟——胜利十一人97》来得强烈。另外值得一提的是，WE2中加入了传球和射门的力度的自我调节，其实在之前的实况系列中KCET就很想实现依靠按键时间和力度的差异来控制传球、射门的精度和力度，这样的话不同素质球员的能力就很容易体现出来了。比如说，射门能力出众的球员，他的射门力度有很大一段范围可以供你调整，你可以用短按、长按、多次按来实现各种方式的射门。反观那些射门能力平平的队员（比如不经常参与直接进攻的后卫等），在射门的时候就很难有宽裕的选择，稍不留神就会把球踢得老高，或者偏得离谱，因为他们的射门力槽比较容易一下按到顶端。这些大胆的创意，一直被KCET流传至今，是它们，令平凡的实况一步一步走向成功。虽说WE2在日本的发售算不上成功，不过由于同期的《FIFA 97》也卖得不理想的缘故，WE2还是大胆地踏上了欧美市场的征途，而且仍然获得了不小的成功。

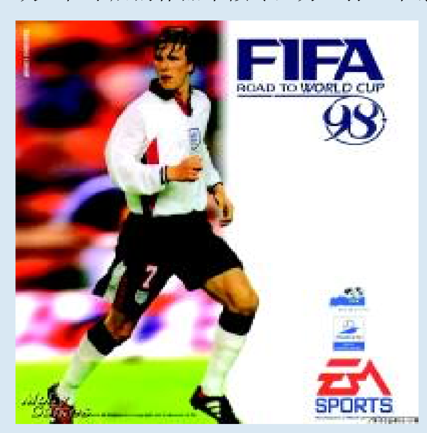




对“真实的足球游戏”这一在当时看起来遥遥无期的最高制作理念苦苦追求的KCET，一直没有放弃把WE作下去的决心，1998年5月，在日本媒体强大的非议下，WE3问世了。同以往一样，WE3的游戏引擎还是建立在半年前的J联盟基础上的，KCET在WE的开发商所使用的半年守则（J联盟 -> 世界足球）在WE3中成功地实现了大逆转，一举改变了玩家对实况足球一贯以来因循守旧的看法。1997年12月推出的《J联盟——胜利十一人3》，毫无悬念地在日本国内获得了极大的成功，当人们再次尝试以“J联盟的副产品”来看待以《世界足球十一人3——98法国世界杯》为标题的WE3时，他们发现自己的想法完全错了，WE3很明显地体现了KCET制作组成员在世界足球方面极深的理解。笔者也是从这一代开始，真正对开始喜欢上实况足球这一系列。令人印象最为深刻的是，巴西后卫罗伯托·卡洛斯经典的长距离助跑任意球的动作，简直如真实比赛中一模一样。在WE3中，球星的要素被强化了，笔者在玩WE3中经常会尝试用某某球星打入某某真实比赛中的标志性进球。如果你不是球迷，不是实况足球的忠实玩家，你很难想象用克林斯曼打入转身抽射后所能带来的无限联想，用比尔霍夫打入金头球后所代表的含义，虽然这一切都显得那么的朴实，但他们所蕴含的意义确实深远的。如果说FIFA是想尽可能的渲染足球所带来的快感的话，那么WE的制作者们是想尽可能地将足球中真实的感觉与玩家共同分享。换句话说，WE不可能做成最漂亮的足球游戏，却有希望做成最真实的足球游戏。也许是借着98世界杯的召开，日本人对世界足球的认识有了一定的加强，讲究战术配合和技战术素养的WE3渐渐受到国际上的重视，当然这是也建立在《FIFA 97》不尽如人意的基础上的。

《FIFA 98》——通往世界杯之路

经历了《FIFA 97》的颓势，EA SPORTS大悟彻悟，决心在今后的作品中倾尽全力，打一个漂亮的翻身仗。于是一个完全与众不同的《FIFA 98》问世了，《FIFA 98——通向世界杯之路》绝对是FIFA系列推陈出新、改头换面的一作，以至于开场动画中的主题歌旋律至今我仍然能够顺口哼出来。美纶美奂的游戏画面、逼真立体的游戏音乐，PC、PS、SS三个主流游戏平台全方位制霸的强大宣传攻势，让《FIFA 98》迅速红遍整个欧被游戏市场。依靠EA强大的实力，签下了大量世界杯参赛国的选手数据和联赛资料，就连最新的美国大联盟也收录其中，让职业球迷们感到前所未有的满足。同时为了划清与实况足球的界限，《FIFA 98》去掉了前作意在模仿WE的自由度极高的传球射门类型，因为手柄和键盘的手感差别，注定FIFA无法实现太过自由化的传接，为此《FIFA 98》中该系统被升级成为标准的传射动作，一些看似难度极高的传球和射门，都能在弹指一挥间轻松实现。不过当很多玩家陶醉在《FIFA 98》近乎完善的比赛体系、耐玩度极强的转会模式下的时候，一批细心的骨灰级玩却发现了FIFA系列一个不容忽视的危险倾向，那就是功利化的足球。当我用一名后卫，光是凭借一个假动作过人键，便轻松地将足球从自己的后场输送到对方的大门内，连守门员，都只能无可奈何的目送皮球入网，这种感觉也许很多人会许久的陶醉于其中，而我，却为EA SPORTS感到无奈。这样的足球游戏还能堂堂正正的冠以权威的名号么？虽不能说是可悲，但也绝对值得EA SPORTS好好反省了，足球不是一个人的运动，足球游戏，也永远不会是EA SPORTS一家的天下……相对于朴实而并非幼稚的实况足球，FIFA所一贯推崇的的时尚足球，也开始逐渐走向极端。





接连两次在欧美市场奇迹般的复苏，KCET的运气也不会永远这么好。《国际超级球星足球——专业版98》，也就是WE2的欧版，发售日期第一次巧合地被定在了《FIFA 98》之后的1998年5月。被《FIFA 98》吞食后残缺的足球游戏市场份额，与KCET当时进驻欧美市场的壮志雄心显得格格不入。WE的欧版，第一次承受着如此重大的打击。KCET面临着巨大的压力，同样是半年之后，WE3的最终版，《胜利十一人——98世界杯最终版》推出，主要针对WE3中很多玩家反映强烈的问题作了相应的修正。比如WE3中强大的底线传中 --> 头球攻门，本作中刻意弱化了传中的准确度和加强了中锋跑位的随机性，使足球游戏不再是头球的天下。基本操作上，整体节奏加快不少，使得前作中显得随心所欲的盘球过人，在对方球员的逼抢下不再具备明显的优势。不过节奏的加快的另一面便很快体现了出来，那就是“传身后球”的威胁被无形的夸大了，无论是地面的直传身后还是高空的直线冲吊，都会令对方后卫线感到不小的惶恐，也就因为这一点，WE3的最终版在笔者的朋友中赢得了“冰球”的美誉，快速的攻防节奏，让我们这些足球迷兼游戏迷们长久深陷其中不能自拔。在如此快速的节奏下完成的漂亮过人，经常能够勾起童年时候几个人顶着烈日在球场上模仿昔日偶像马拉多纳的回忆。即便是现在，在下的PS记忆卡中仍保留着该游戏的系统记录，时不时会翻出来细细回味一下当年第一次非正式实况联赛的美好情景。35万的销量在现在看来也许不算什么，不过对于正在不断进取的WE，这无疑是一股无形的动力。





黎明前的曙光

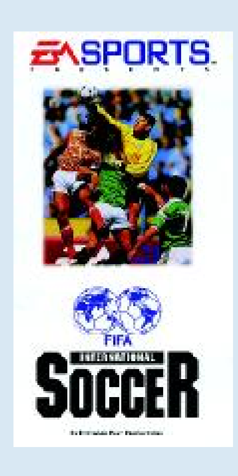
时隔一个月，《J联盟胜利十一人98-99》推出。很多人猜测，这是由于KCET对于WE3最终版的不满意所致。然而事实并不是这样。当很多人在半年后翘首企盼世界实况足球的下一版发售的时候，KCET却出人意料的平静。半年守则被打破了，众多猜疑开始四处散播，什么FIFA完全击败了WE？WE3“Final”的真正含义等等……不过很明显可以看出，无论在日本玩家、亚洲玩家的心目中，WE正在逐渐占据越来越重要的地位。1998年的9月，那是一个令笔者至今仍难以忘却的夏天，也是一个属于“实况足球4”的夏天。仍陶醉在“冰球联赛”中的笔者与某一天听到“实况4出了”的呐喊，且当时网上已经布满了《实况足球4》或真或假的消息，总体来看，更多的玩家倾

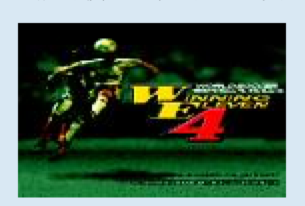


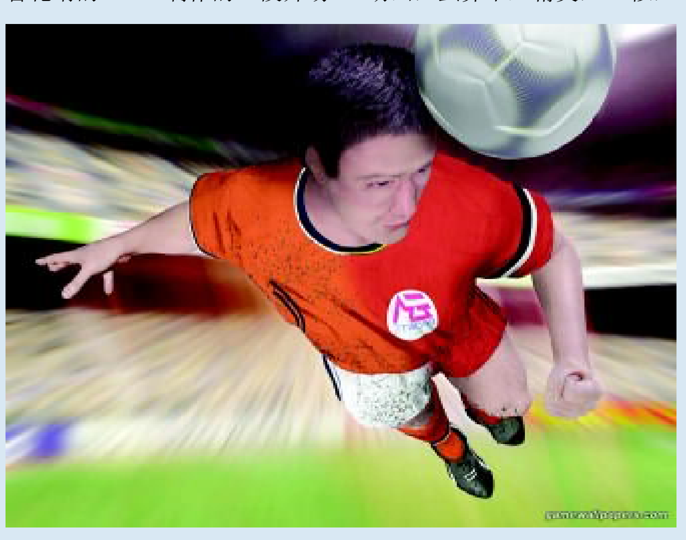
向于保守派，与其说去验证各种消息的可靠性，不如保持现状继续挖掘WE3最终版的潜在乐趣来得实在。终于有一天，笔者的死党再也忍不住了："是不是真的出了？"我们带着莫大的疑虑来到了常常光顾的次世代游戏机专卖店。店子如以往一版平静，老板依然满脸笑容的出来相迎。一切来看，似乎没有任何特别的事情发生，最起码不是一款新的实况足球到货后应该有的气氛。礼节性的一番寒喧后切入正题，令我感到惊讶的是，老板竟然对前几天到货的《实况足球4》反映如此冷清"哦，那个实况足球4啊，没什么人买，买回去的也都说不好玩，我都不打算再进货了"。如此一来我俩犹如受到当头一棒，没想到KCET酝酿了将近一年的超级大作，竟然会落到这么一个下场。正当我们准备继续回去"冰球"的时候，老板开口了："既然来了，为什么不买张回去玩玩呢，何况你们又那么喜欢实况，即便是垃圾都要买张回去收藏吧，哈哈哈"长期在足球、游戏中建立起来极强的自尊心令我对这番话产生了极大的抵触情绪，那么就买张回去吧，我就不信实况足球再差会差到哪里去！

永远的经典——WE4

怀着忐忑不安的心情，打开家中的PS，当把WE4的盘放入主机中的那一刻，我们一直在默默地祈祷着：KCET不会让我们失望的。当游戏开始后，熟悉的KONAMI SPORTS字样闪过之后，我看看到的是一向不喜花哨的KCET制作的一段开场CG动画，虽算不上精美，但也可以说是独具匠心了，这里面令笔者印象最为深刻的就是那个巴西人所特有的德尼尔森式盘带，看完动画后第一个幻想就是，如何在游戏中用这招过掉死党后卫之后的成就感，将是怎样一个high法……接下来便是KCET一如既往的朴实logo（当时的心情已经不在乎是中村俊辅还是比尔霍夫了），略加修饰却又不显华贵的WE4标题下面是那千篇一律的Press Start字样。老规矩：上上下下左右左右……没反应，进入游戏，怎么看都没多大分别啊，不祥的预感渐渐的笼罩在我的周围。颤抖的双手无节奏的按着手柄，无意间进入了国家选择画面，令人惊讶的是这款正值98法国世界杯推出的WE4中竟然出现了中国队！立马和死党拉开架势，开始了传说中的中韩对抗。在短短的10分钟比赛中，我们可算是对这个WE4有了大致的了解，像以往那样把WE4看成是WE3的加强版或者升级版显然不合理，因为WE4和WE3根本就不是一个档次上的，WE4将我们的"冰球强化版"梦想完全打破了，WE4的比赛节奏，让没有适应游戏的玩家根本不可能习惯。以往的WE，受J联盟足球的影响很深，KCEO在J联盟足球中固化的盘带、过人等技巧，都或多或少被KCET借鉴了下来，然而在WE4中，球员在接球、停球、传球的把握上，必须做得和真实比赛中尽可能的类似，才有可能轻松的驾驭各种基本的技巧。这对于从"冰球时代"过来的我们，显然不可能在短时间内融入这一氛围，不过玩过之后的感觉和专卖店老板的那番话完全不符，这是一款值得细细回味的实况足球。也许在很多人看来它是比较难熟练掌握，不过在其中我们看到了KCET积蓄了一年的力量，准备在此爆发……







* 待续

本文部分素材来自

完全实况：http://www.winning11.com.cn

天下实况：http://zgz512.myetang.com

射手空间：http://goalsky.myrice.com

特此表示感谢

ROM整理指南——RomCenter篇

文：kengamer

ROM文件的存在原来是为了修补硬件问题带来的数据损失，后来慢慢成为了传承数据保存用硬件本身的存在；随着模拟器的出现，它又变成了超廉价的游戏卡（碟）、甚至基板本身的替代品。不管是为了什么目的，要把自己手里的ROM管理得井井有条，依赖手动将会是一种繁琐庞大枯燥而很难取得进展的行为，这时我们就需要工具的帮助。本文就旨在与想要整理ROM而又不得其法的玩家交流一些使用专门的ROM整理软件的经验。

根据不同分类的ROM整理工具也各不相同：

1. Arcade ROM（街机）
2. Cowering's Good ROM（家用机和手掌机）
3. Miscellaneous ROM（15个混合分类）
4. Tosec ROM（电脑游戏）
5. ISO（光碟镜像）：为了简化分类，ISO暂时算作ROM之列

Arcade ROM比较简单，绝大多数用Romcenter（以下简称RC）或ClrMamePro（以下简称CM）就行了，RomManager（以下简称RD）要配合miRC，不在阐述之列；Cowering's Good ROM有专用的GoodTools整理，虽然是DOS版，但比较好用，而且有Windows下的前端GoodWindows可用。更有一班好事之徒把用GoodTools整理好的ROM用工具作成RC或CM的data，虽然这样做不太规范，但也凑合用了；Miscellaneous ROM包含了任天堂磁碟机、水果赌机和弹珠台等，和Arcade ROM一样用RC、CM和RD整理；Tosec ROM专用工具是Tugid（以下简称TD），但RC和CM一样适用，但是这个分类全部收集整理没有任何意义；PC98系列、X68000和APPLE Ⅱ等几个非主流机种的游戏ROM，也没有太大的必要整理，因为数量非常有限；ISO没有什么工具可以加以处理，主要是因为每个人都可以按照自己的喜好，用不同的烧录工具作出不同镜像来，而且这个分类容量太大，建议选想玩的个别下载。

有些小的分类比如GBA还有GBA-Renamer来整原版ROM，由于不直观因此不作介绍。

入门级的朋友建议使用主流工具Romcenter，主要是因为界面友好，操作简单，每个版本还有同步汉化的版本。本文详细介绍使用方法如下（以游侠汉化2.50版为例）：

一．安装：

1.RC的获得可以从其主页下载：

官方主页：http：//www.romcenter.com/

汉化主页：http：//www.cemucg.net/main/default.asp

下载地址：英文版http：//www.arcadeathome.com/dl.phtml？rommanagers/RC250.zip

中文版 http：//www.cemucg.net/main/download.asp？id=192 （游侠汉化）

2.安装方法：

直接运行“游侠汉化版”，解压然后运行 RC250.exe安装英文原版软件（默认安装目录是C：\Program Files\Romcenter。），然后把“简体中文”里的相应文件复制到英文原版软件的安装目录里即可。

又：为了方便起见，整理期间建议把Romcenter.exe和datas文件夹作个快捷方式在工具栏或桌面上，方法是右键选“发送到”→“桌面快捷方式”。

3.data（数据）获得：

A）最简单的数据来源就是RC的“在线数据库文件下载”，只要你能够连接互联网，运行这个功能后会自动下载来自RC主页的最新数据。方法是执行“文件”→“数据库管理器”→“在线数据库文件”，选中你想要的数据，点击“下载”即可。下载回来的data是zip文件（当然解开的文件一样能用），并且自动存放在RC的数据文件夹datas目录里面（默认是C：\Program Files\Romcenter\datas）

B）Nebula和WinKawaks这两款模拟器都有自己生成RC data的功能。Nebula的方法是执行“杂项”→“生成Romcenter数据库文件”，就会在Nebula模拟器根目录下生成nebularomcenter.dat文件，将其复制到RC的datas目录就行了；同理WinKawaks是执行“工具”→

"生成数据库文件（Romcenter）"，就会在WinKawaks模拟器根目录下生成winKawaksromcenter.dat，也是复制到RC的datas目录就行了（注：WinKawaks还可以生成CM的数据）。

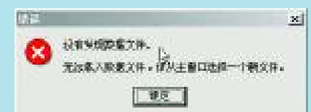
C）MAME和Raine可以用RC的"从MAME导入功能"作出exe文件的data导出，和上一条一样对新版模拟器的ROM收集有着重要的意义。方法是执行"文件"→"数据库管理器"→"从MAME导入"→"选择MAME或者Rainme的任意需要制作data的exe文件"→"填写自己想起的名字"→"创建"，作好的data就自动放置在datas目录里了。

D）最主要的是从一些专门整理制作data的官方网站下载了，地址见下表：

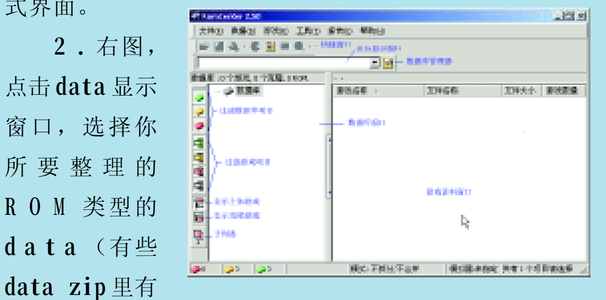
网站名称	主页地址	类型
Romcenter	http：//www.romcenter.com	RC
ROMManager	http：//opothspants.free.fr/rmd	综合
Logiqx	http：//www.logiqx.com	综合
Metroid	http：//www.emuxhaven.net/~metroid	综合
Tosec	http：//tosec.org	Tosec
Rob's homepage	http：//gooddat.emu-france.com	Cowering's GoodROM RC
Skybaby	http：//opothspants.free.fr	GBA
Retrocovers	http：//www.retrocovers.com	GBA
GBA-Renamer	http：//gbaren.pocketheaven.com/index.php	Renamer tools
ClrMamePro	http：//www.clrmame.com	CM

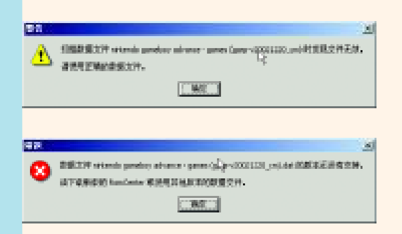
二．设置

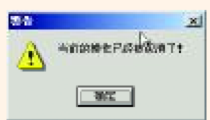
1．首先，我们把需要整理的ROM的data放到RC的datas目录，随便放多少个都行（由于RC 2.50版自带的data是WinKawaks 1.45，建议先行删除，这样首次运行时就不会直接读取WinKawaks 1.45的数据），这样运行RC后会出现上图所示的提示窗口；此时点"确定"，进入RC整理正式界面。



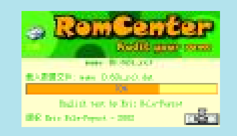
2．右图，点击data显示窗口，选择你所要整理的ROM类型的data（有些data zip里有几个dat文件，在data显示窗口会显示出来，选中你所要使用的文件，点击就可以了；CM在同样情况下点击会提示你的data文件无效。见下图）







这里用最常接触也最容易出现ROM方面问题的MAME——这里选最新版本MAME（0.62b_RC）—来讲解一下（到现在还有丢掉了ROM用手工作的假东西出现raflesia.zipxxx）



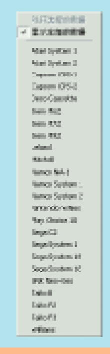
由于要读取40802个文件的信息，所以这时读取时间会长一些，当然了，你的机器越强速度就越快。如果你并不想整理这些文件，那可以按"取消"，会返回到没有发现数据文件的状态，之后还可以重新选择；同理，在读ROM路径时按"取消"可以终止当时读取的那个路径。

3．这时还有前期工作要做：

A）在你还不确定自己的ROM状况的情况下，建议把"过滤数据库"项目和"过滤游戏"项目全部打开。

	过滤数据库项目	过滤游戏项目	满意度
绿色	完整的游戏	完全正确的游戏	爽
黄色	缺少的游戏	需要修复的游戏	还行
红色	没有的游戏	缺少文件的游戏	不爽
黑色		不能识别的游戏	大怒

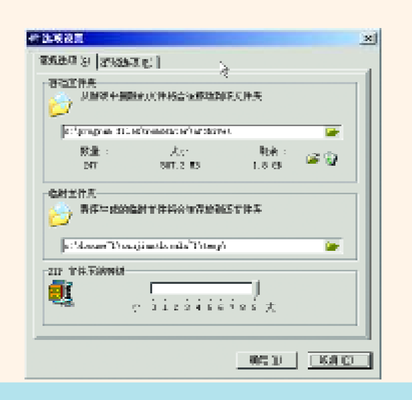
B）由于MAME游戏较多，建议打开"显示主体游戏"而不是"显示克隆游戏"（有些游戏有不同的版本，通常以一个为主体，其它的只有个别文件不同，称作克隆游戏），这样我们就知道某一个有不同版本的游戏究竟有几个版本，它们的游戏名称和zip名称各是什么；如果选了"显示克隆游戏"，那么有些zip首位字母不同的同一游戏就会分别到天南地北，分别放置在列表的不同位置，更会造成本来就超长的列表变得更加恐怖和混乱……



C）子列表，根据自己的习惯选择是用显示全部的数据还是根据右图所列分类按类整理。



如果你的CPU比较强劲，可以把所有的zip放到同一个文件夹里，虽然读取时间较长，但高性能的机器所用的时间还能够忍受；如果机器配置不足，就干脆按左图分成24个目录，



这样可以很快读取其中一个。

4.还有一步，执行“文件”→“程序选项设置”，如上图所示：

A）常规选项：

1）存档文件夹：是把删除的无用文件另外存放的地方，你也可以自己设到其它的文件夹，但有一点，不要随便删掉里面的东西，因为极有可能其中的内容在别的地方能够用的上。默认目录：C：\Program Files\Romcenter\ARChive。

2）临时文件夹：一个道理，给它充足的空间就可以了，免得整理到中途进行不下去。

3）ZIP 文件压缩等级：选到最大 9 级吧，可以免除麻烦也节约出空间。

B）游戏选项：

1）游戏结构：默认是不选“合并”和“拆分”，这是说主体游戏和克隆游戏的所有文件都在同一个 zip 文件里，显示主体游戏的 zip 名，但在模拟器游戏列表里能够运行全部的主体和克隆游戏；但个人不推荐这样作，这只会造成整理时的时间拖延。

选上“拆分”，这就使主体和克隆游戏分成不同名字的 zip 文件。再选上“合并”，就使克隆游戏里不含主体游戏里的文件，可以节约不少空间，唯一要注意的就是这时要运行克隆游戏，必须把主体游戏也放到一个 ROM 目录里面。这样选择整理起来相对规范便于查找，而一般的网络习惯也是如此。

2）模拟器参数：这就是把 RC 当作前端使用了，在只有 DOS 版的时候，如果整理好了 ROM 直接可以运行，那是很方便的。

执行程序：把下载回来的模拟器解压，放到任意目录，然后指向到模拟器文件即可。

运行参数：填入%1（%2 和%3 一样）就可以，需要注意的是是 ROM 路径的名字里不能有空格，在整理好的 ROM 上点右键选“运行当前游戏”就可以了。不过这时候还有使用手柄等问题，本文不推荐随便修改运行参数，以下是偷懒的方法，利用官方 MAME062b_dos 的说明文档 windows.txt 里的命令行—* -createconfig/-cc

Creates the default MAME.INI file. All the following configuration options

can be permanently changed by editing this configuration file.

来生成.ini 文件，通过编辑.ini 文件达到修改参数的目的。

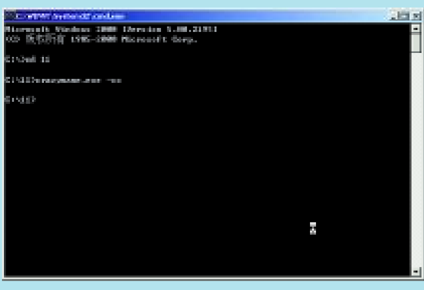
例如图所示：我把 crazymame.exe 放到了 C:\11 里面，在 dos 下进入 C:\11，键入 crazymame.exe cc 回车，就会在 C:\11 目录里生成 crazymame.ini，然后用记事本打开后自己编辑。0 是关，1 是开，设置完毕后保存。模拟器会自动调用。



比如里面的

```
### Input device options ###
mouse 0
joystick 0
lightgun 0
steadykey 0
keyboaRD_leds 1
a2d_deadzone0.300000
# ctrlr <NULL> （not set）
```

把 joystick 后面的 0 改成 1，手柄就可以用了。其余设置方法参见 MAME 的相关介绍文章。



到了这个时候，准备工作全部结束，该转入正题——整理 ROM 了。

三.整理：

1.添加游戏路径：执行“文件→添加游戏路径”，选择自己要整理的 ROM 的目录；重复操作，你可以添加所有你想整理的目录，这个操作也可以用右键、快捷键 Crtl+O 完成。

添加所有的路径后大家请看下边的数据库窗口：

数据库分为3层：

1）数据库层（包括数据库和已添加的路径）

2）点击数据库（或已添加的路径）左边的加号，进入主游戏名称（或文件名称）

3）点击主游戏名左边的加号，进入全部版本游戏名称

再看右边的游戏资料窗口，它是显示数据库窗口每层的详细内容：

1）点击数据库（或已添加的路径），显示所有的主游戏名称（或路径里的内容）

2）点击主游戏名层的任一游戏名称，显示所有的主游戏名称和克隆游戏名称

点击文件名层的任一文件名称，显示该文件的全部详细资料

3）点击全部版本游戏名层的任一游戏名，显示该游戏zip的全部详细资料

此时就可以根据过滤数据库项目的绿、黄、红的标记来看所整理的data里的文件究竟全不全：绿色的这时就可以点击过滤数据库项目的绿色使之隐藏，只留下缺失，不完整和错误的其它ROM（黄色和红色）。

2.开始整理

由于存档文件夹archive（C：\Program Files\Romcenter\archive）的存在，尽管听任RC去删除，因为即使删除zip文件，在archive下还是会自动建立同名的zip保存。

这时你的zip在游戏资料窗口会变成5类（前面没有提到还有zip文件损坏的一类：黄色三角中间一个黑色的"！"）这样的状况RC有可能帮你修复，那就是执行"游戏"→"更新压缩文件"，也就是重新把zip里的东西压一遍。按F5刷新路径，当然这不确保可以修正你的损害文件，如果能够看到"！"消失，那么就是你相当走运了。

继续：其实现在即使没有黄色三角出现，zip文件也不一定就是好的，这时执行"游戏→测试游戏文件"，很有可能又出现新的损坏项目。这时，你可以先关掉"过滤游戏"项目的绿黄红三项，只剩黑色，建一个新文件夹，在游戏资料窗口把剩下所有黑色的标记选定（左键点第一个，按住Shift再点最后一个），右键→将文件移动到→你新建的文件夹，现在你的路径里面已经没有多余的ROM了，你就该：

执行"报告"→"导出不能运行的游戏列表"（只列出缺少文件的zip名称）；

执行"报告"→"导出可以运行的游戏列表"（列出已有的zip名称）；

执行"报告"→"导出缺少的游戏文件列表"（既列出zip名称，又列出缺少文件的crc）。

3.寻找缺少的内容：

选定一个标记为黄色或者红色的zip文件，点快捷窗口的"显示游戏信息（网络）"，会连到http：//www.mame.dk/的相关页面，但是，由于众所周知的原因MAMEdk现在停止了匿名下载，你只能看到要下载的zip名字，你可以注册一下，然后登陆，就可以下载ROM了。此外登陆一次，选"保存密码"，就可以在任何时候下载ROM了。但是，MAMEdk的速度非常缓慢，如果你觉得这样没有效率，可以考虑去网上寻找其它的下载：

很多站点和个人都提供http或者ftp下载ROM，ROM文件直接下载回来就行了（http下载可以利用mass downloader，ftp下载利用工具的续传和对比文件夹功能，只下载自己缺的文件）；

如果不确定你要下的ROM是不是你所要的，只有抱着试试看的态度，先下载回来再说了。

4.修正ROM文件：

弄了无数的ROM回来，现在怎么办呢？可以执行"文件"→"打开扫描窗口"，把下载回来的几个zip添加进来，看不到的就是没有用的；其余的可以选择"移动游戏"和"复制游戏"来进行，但是个人建议这个功能最好别用，在RC上添加一个相关路径会省事很多。然后又是直接"修复游戏文件"，就可以继续下一步工作。

此时仍然有黄色的标记的话，最大的一个可能性就是你所缺的文件根本就不存在，看一下crc，居然都是00000000，这里仍然提供一个利用替换的方法来继续修复ROM：

看一下缺的文件的大小，找相同大小的文件改成你缺的文件名字（连后缀一同改好）添加进你的zip里，再刷新一下，多半标记就会变成绿色了。

5.再有就是几个技巧和注意事项了：

1）右键窗口里的"删除无用文件""删除无用游戏""删除游戏文件"3个选项慎用，一旦不小心可能就会造成难以挽回的损失（笔者就有很多悲惨的经验）；

2）红的zip文件就是空的zip文件，点右键选"新建"→"WinZip文件"，名字改成要整理的ROM的就OK了。

这篇文章完成得有些仓促，不足和错误之处还是再所难免，相信各位希望把手中的ROM整理得井井有条的玩家，也能从中或多或少获取一点有用的东西吧。

DOS模拟器

DosBox 0.57

作者：XJL

光阴荏苒，日月如梭。

一切都在时间的流逝中变化。个人电脑技术尤其在突飞猛进地发展。

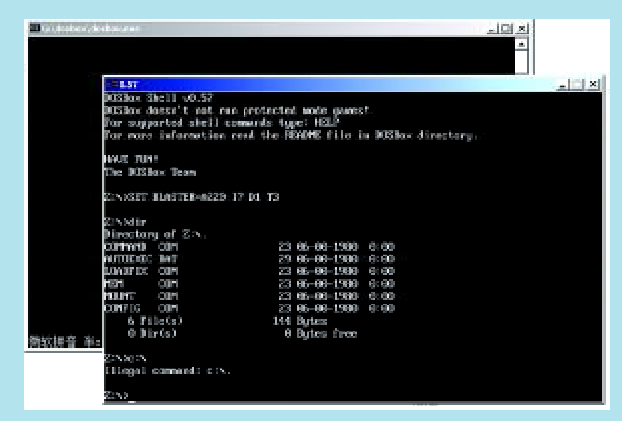
如今要想找一台仍然安装着MS-DOS操作系统的电脑真不容易。

历经微软公司的Windows操作系统95、98、2000、ME、XP的不断升级换代，还能毫不动摇、持之以恒地坚守老DOS阵地的人绝对可谓之凤毛麟角。

在我们一次又一次被最新的视窗操作系统越来越易用、强大的性能折服的同时，也发现我们所钟爱的一些基于MS-DOS系统的老游戏在新的视窗中不能正常运行了。我们怀念这些老游戏就像怀念多年不见的老友一样，对于这些老游戏，我们曾经倾注了大量的热情和精力，还有我们生命中最美好的一部分岁月。有什么比闲暇时细细品味那些老游戏，在虽不很精美却亲切的画面里、虽不够保真但动听的音乐中重温记忆更令人心醉的呢？可是我们发现Windows对于这些老游戏的直接兼容性与Windows和PC的性能提升恰恰是成反比的。所幸我们的生活中还有模拟器，模拟器界中除了敢于挑战最新技术的勇士外还有能将时光逆转、昔日重现的智者，在他们的努力下，没有什么是办不到的。

2002年12月23日，DosBox 0.57版发表。DosBox设计中是一个可运行在Windows 2K/XP/Linux等非DOS操作系统下的模拟器软件，与一般模拟器不同的是，DosBox不是用来模拟某个机种的游戏机，而是模拟运行MS-DOS的IBM-PC系列个人电脑的。前面已经说过，早期的运行于MS-DOS的游戏程序因为包括DOS实模式、内存分配方式、文件分区类型、ISA总线、声卡中断和地址、Windows本身的DOS兼容性等等原因在Windows操作系统上并不能百分之百地良好运行，这个问题在较为先进的不再包含DOS的Windows2000/XP上表现的比在Windows95/98上更加突出，很多的游戏在2000/XP上都不能够正常发出声音甚至完全不能够运行。DosBox正是为了让现今没有DOS的PC机更好地运行早期PC机的DOS程序而开发的。需要重点指出的是DosBox并非在Windows基础上改善DOS程序的兼容性，而是彻头彻尾的用PC机（运行Windows或Linus等系统的）去模拟PC机（运行MS-DOS的286、386机）。DosBox的硬件要求并不高，大约相当于奔腾2-400MHz的电脑能够很好地用DosBox来模拟运行286时代的游戏了。

使用DosBox需要一点点Dos使用经验。当我们从网络下载最新的DosBox 0.57版，解压缩到任意的文件夹中，比如<DosBox>中。双击其中的dosbox.exe即可运行了，在随即出现的DosBox 0.57运行窗口中出现了熟悉的DOS操作命令行界面，DosBox运行后默认的盘符是Z,输入Dir并回车，能够看见Z盘有6个文件，见图一。其实这个Z盘是虚拟的，它并非一个真正存在的磁盘，之所以定义为Z盘，是为了尽可能不与用户自定义的盘符发生冲突。参见图一，当我们就这样输入“C:\”并回车，我们会发现并不能够顺利进入C盘，DosBox会提示“不合法的命令”。别忘了，这是一款模拟器，并非你的电脑里真的安装了DOS,所以要想在这个模拟器中访问电脑里的真正的磁盘，还需要作一些设定。



DosBox本身是命令行方式操作的，各项设定也需由命令行来输入，这里首先介绍DosBox最重要的一条命令——Mount,这是设定磁盘的命令，具体功能是把电脑中实际存在的任何一个磁盘或者任何一层的文件夹设定成为虚拟磁盘，说得再透彻一点：它可以把你的安装着WinXP的个人电脑中的D盘中<game>文件夹模拟成“安装着

DOS 操作系统的那台并不存在的电脑的 C 盘”。当这个操作成功后，那么你在 DosBox 中进入 C 盘，其实是进入 D:\Game\。Mount 使用方法比较简单，只要在 DosBox 中的 Z 盘符下输入 Mount 并加上适当的参数，回车即可。

Mount 选项 -t 指定媒体：dir= 硬盘，floppy= 软盘.

Mount 选项 -size 指定尺寸大小.

应用实例：把 E:\abcd 设定成虚拟的硬盘 D 盘：mount -t dir d e:\abcd

把 C:\123 设定成虚拟的软驱 A 盘： mount -t floppy a c:\123

指定好后，就可以从 Z 盘进入已经虚拟好的盘，去运行其中的游戏了。

另一个快捷运行程序的方法是用加参数的形式去执行 DosBox。

应用实例：dosbox c:\abcd\aaa.exe ，当执行这样的命令行而开始运行 DosBox，那么 DosBox 将首先寻找 C 盘<abcd>文件夹以及该文件夹中的 aaa.exe 文件，如果能够找到，就自动将<abcd>文件夹虚拟成 C 盘，并且直接执行 aaa.exe 文件。如果不能找到<abcd>文件夹或 aaa.exe，那么与直接双击 DosBox.exe 会是同样的效果。

DosBox 本身的运行参数还有以下几种：

dosbox -fullscreen　　满屏方式运行

dosbox -conf filename　　加载用户自定义的 Config 文件来运行 DosBox

dosbox -lang filename　　加载用户自定义的术语文件来运行 DosBox

dosbox c:\abcd\aaa.exe -c "MOUNT D e:\123" 自动将 C 盘文件夹<abcd>虚拟为 DoxBox 的 C 盘并执行其中的 aaa.exe，同时将 E 盘文件夹<123>虚拟为





DosBox 的 D 盘。

在 DosBox 的模拟 Z 盘中执行 MEM.com 会显示可用内存的数量，这里的可用内存是完全模拟 MS-DOS 系统常规内存的，所以只有 637K。

此外还可以把各种参数同时加上来运行 DosBox，运行实例：

dosbox c:\abcd\aaa.exe -c "MOUNT D e:\123" -fullscreen

DosBox 模拟的 DOS 支持以下内部命令，功能与标准 MS-DOS 大体相同：

命令	功能
CD	改变所在目录
CLS	清屏
DIR	察看目录内容
DELETE	删除文件
ECHO	显示信息和禁止(或允许)在屏幕上显示批处理命令行
EXIT	退出DosBox程序
HELP	显示帮助信息
MD	建立目录
RD	删除目录
SET	设置环境变量
IF	批处理中设置执行命令的必要条件
GOTO	批处理中跳转到指定的命令行
TYPE	显示文本文件内容
REM	批处理文件中加入注释
RENAME	重命名文件

DosBox 运行中支持以下组合键

ALT-ENTER　切换满屏和窗口模式.

CTRL-F5　保存程序运行截图

CTRL-F7　减少跳帧

CTRL-F8　增加跳帧

CTRL-F9　同 ALT-ENTER

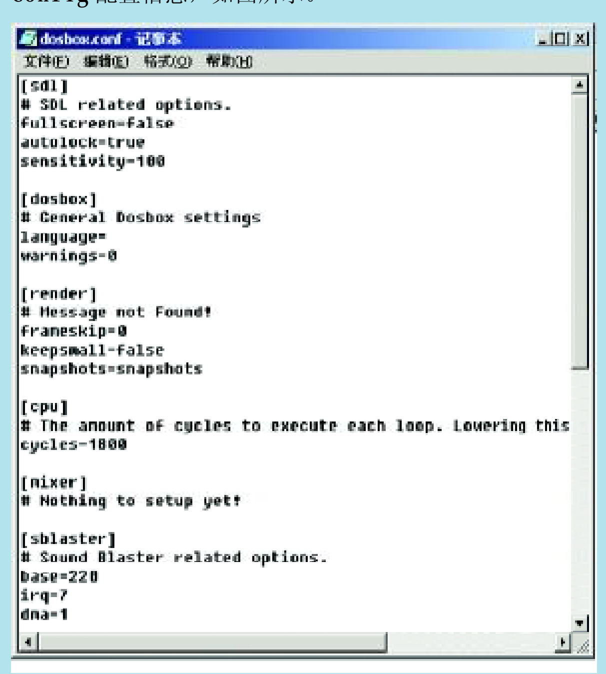
CTRL-F10　消隐和显示鼠标指针，特别针对使

用鼠标操作的游戏时，鼠标指针在模拟器游戏运行窗口中和真实电脑主机窗口中切换

CTRL-F11　　降低模拟速度.

CTRL-F12　　提升模拟速度.

对于直接给DosBox.exe加参数运行的部分中，有一个重要的参数并没有详细解释，这个参数就是 -conf 。DosBox允许用户加载自定义的Config文件来运行DosBox，为用户保留了极大的自由度。初次运行DosBox时（或者DosBox解压缩的文件夹中没有Dosbox.conf这个文件），在DosBox的Z盘中输入Config -writeconf dosbox.conf 并回车执行,DosBox就会在当前目录中（是在真实主机的磁盘中，不是DosBox模拟的那个DOS机）生成一个“DosBox.conf”的文件，用Windows自带的记事本打开后，可以见里面记录了DosBox当前的Config配置信息，如图所示。



dosbox.conf - 记事本
文件(F)　编辑(E)　格式(O)　帮助(H)

```
[sdl]
# SDL related options.
fullscreen=false
autolock=true
sensitivity=100

[dosbox]
# General Dosbox settings
language=
warnings=0

[render]
# Message not Found!
frameskip=0
keepsmall=false
snapshots=snapshots

[cpu]
# The amount of cycles to execute each loop. Lowering this
cycles=1800

[mixer]
# Nothing to setup yet!

[sblaster]
# Sound Blaster related options.
base=220
irq=7
dma=1
```

我们可以再按照自己的需要用记事本或其它文本编辑软件对其进行修改、存档并保持文件名Dosbox.conf不变，当下一次执行Dosbox,就会自动调用用户自行修改过的Dosbox.conf中记载的Config配置信息来运行了。如果针对运行各种不同的Dos程序，需要有不同的Config配置文件，那么也可以将原来的Dosbox.conf任意重命名,例如改名为aaa.txt，执行Dosbox的时候，只要按照“dosbox -conf aaa.txt”的方法 ，Dosbox也会调用aaa.txt中的配置信息来运行，非常方便。下面详解一下Config的全部配置，具体请见表：



Config文件中的具体配置（默认值）	具体含义	可变范围
[sdl]	SDl大项	
# SDL related options.	注释：与SDL有关的选项	
fullscreen=false	是否全屏运行DosBox	False（禁用） True（使用）
autolock=true	自动锁定	False（禁用） True（使用）
sensitivity=100	灵敏度	
[dosbox]	DosBox大项	
# General Dosbox settings	注释：一般设定	
language=	语言	
warnings=0	警告	
[render]	Render大项	
# Message not Found!	注释：信息未发现	
frameskip=0	帧跳率	0~10
Keepsmall=false	保持画面原解析度	False（禁用） True（使用）
snapshots=snapshots	屏幕截图	
[cpu]	CPU大项	
# The amount of cycles to execute each loop. Lowering this setting will slowdown dosbox	注释：执行每个循环的循环周期，数值越低DosBox运行越慢	
cycles=1800	循环周期	1～任意（太大将停止响应）



[mixer]	Mixer大项	
# Nothing to setup yet!	注释：仍然没有设置	
[sblaster]	Sblaster大项	
# Sound Blaster related options.	注释：声霸卡相关选项	
base=220	地址	200，210，220
irq=7	中断	5，7
dma=1	通道	1
hdma=5	16位通道	3，5
enabled=true	是否使用声霸卡模拟	False（禁用） True（使用）
adlib=true	是否使用Adlib卡模拟	False（禁用） True（使用）
cms=false		
[disney]	Disny大项	
# Message not Found!	注释：信息未发现	
[speaker]	Speaker大项	
# pcspeaker related options	注释：PC喇叭相关选项	
enabled=true	是否启用PC喇叭	False（禁用） True（使用）
Sinewave=false	正弦波	False（禁用） True（使用）
tandy=false		False（禁用） True（使用）
[bios]	Bios大项	
# Nothing to setup yet!	注释：仍然没有设置	
[dos]	DOS大项	
# Setting a memory size to 0 will disable it.	注释：设定以下内存尺寸为0将禁用该内存	
emssize=4	扩充内存	
xmssize=8	扩展内存	
[autoexec]	Autoexec大项	
# Add here the lines you want to execute on startup.	注释：加入需要在启动时自动执行的命令	

恰当的Config设置，能够更好地通过DosBox来模拟运行DOS老游戏。很多早期的游戏在最新的奔腾3/奔腾4上运行起来速度是原始设定速度的几百倍，根本无法实际使用，通过DosBox的Config设置，可以减慢或加速模拟DOS机的速度，使之正常运行使用。对于很多DOS时代游戏需要设置声卡的问题，也可以通过Config来制定模拟机的声卡中断、通道等等设置，保证了模拟器与游戏本身的兼容性。

介绍了这么多，让我们也来看看DosBox的不足之处吧。一个最大的问题就是DosBox目前尚不支持保护模式的DOS游戏，不少DOS后期的经典游戏，如《DOOM2》、《DukeNukem3D》等等都是这种模式的，这就是说我们无法让DosBox运行这些游戏，“用户毫无办法，还是期待新版本的DosBox吧”DosBox原作者如是说。此外的问题就是目前DosBox对DOS系统PC机的模拟离完全模拟仍然有一段距离，这从版本号也能看出来，目前DosBox



对80286 CPU的模拟度达到96%,但是对80386 CPU的模拟度只有35%,很多实模式程序运行要依靠Debug。对EGA/VGA的模拟基本上达到95%,尚存卷轴的一些问题没有解决。声卡部分，对于Adlib声卡的模拟度达到96%,但是对于最广泛应用的SoundBlaster的模拟度只有50%,所以最好设定声卡使用Adlib来工作，可大大改善游戏的运行情况，如果在运行某个游戏的时候，DosBox提示这样的出错信息“Exit to error: an unsupported feature”,请尝试在游戏中设置使用Adlib声卡或者在DosBox的Config文件中禁用Soundblaster,如果仍不能顺利进行游戏，请确认该游戏是否复制到硬盘里，并且全部游戏文件均非只读属性。还有一些问题说起来都很好笑了，诸如对键盘的模拟度达到86%,对鼠标的模拟度达到70%,要知道我们目前使用的PC个人电脑，可都是从286/386正宗发展延续下来的IBM PC系列啊，使用标准键盘来运行DosBox,可得到的键盘模拟度只有86%，非常有趣，DosBox软件本身也是非常有趣的，它让PC机自己模拟自己。试想一下，将来会不会有人从纯技术立场出发去编写一款，用Pentium4模拟Pentium4的模拟器软件呢？

附：4首录制自DosBox 0.57 模拟运行DOS游戏的游戏音乐,这些都是经典游戏啊，有兴趣的朋友可以猜猜看都是哪几个游戏的音乐，猜中有奖!



Modeler

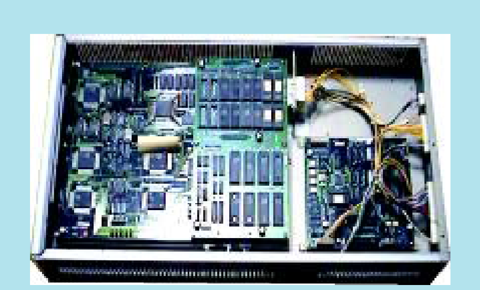
The SEGA Modeler
System 32 & Model 1 Arcade Emulator

简易使用教程

文：Emu-Zone/微风

SEGA在街机业的成就是有目共睹的，借助层出不穷的街机游戏和不断推出高性能的基板确立了自己在街机业的霸主地位。

System32是SEGA早期的一款高性能二维基板，使用了NEC公司的32位RISC芯片V60作为主CPU，最大发色数达到了16k，加上SEGA对色彩运用的熟练度，System32基板上的游戏无论在画面还是游戏性上都非常不错。



而Model系列基板更是大家所熟悉的，Model1基板在System32的基础上加入了专用的富士通公司专用的32位TGP图形加速芯片，开创了三维街机游戏的先河。而SEGA的招牌巨作《VR战士》系列的传说也从这块基板开始……

让大家初步了解了这两块基板的大致结构后，是时候介绍本文的主角：Modeler了。Modeler是目前唯一一个SEGA的System32基板和Model1基板的模拟器，这个模拟器在很早之前就已经推出，并迅速地完善着。可惜的是Modeler在2001年12月8日后就停止了更新，目前最新版本是0.93a。虽然这是近一年前的模拟器，但在模拟完善度和模拟速度上却一定也不含糊，在800Mhz的CPU和128M内存的机子上就能得到完美的游戏速度和声音。

虽然Modeler支持的是业界最受好评的基板之一，但许多读者却未接触过它，就更别提上面的精品游戏了。在MAME即将模拟System32和Model1这两块基板之即，我们在杂志光盘里附带了全套Modeler支持的游戏，并附上这份浅显的Modeler教程，让大家提前

品位一下这些SEGA街机游戏的魅力!

模拟器的安装：

1、可以直接通过光盘运行模拟器。

2、把杂志附带的模拟器解压到硬盘上，并把附带的ROM复制到硬盘的模拟器目录的ROMS目录下，Modeler不支持更改ROM的路径。



主界面使用：

Modeler的主界面非常简洁，没有任何菜单，只有相关的几个选项和按钮。

1、此处为游戏选择区，每个游戏可以直观地看到游戏名称、ROM文件名、年份和基板类型这这些信息，方便选择游戏。

2、此处为模拟器选项区，通过勾上相应选项来打开功能。

(1)记录 .wav文件：勾选后可把游戏中的声音录制成一个WAV文件存放在模拟器目录下。

(2)显示FPS值：在游戏中显示目前的游戏帧数。

(3)关闭声音模拟：可以加快游戏运行的速度，使用350Mhz CPU以下的读者记得勾上这个选项以加快模拟速度。



(4)双倍屏幕32Multi：这是特别针对Multi32基板的选项，Multi32是一块支持双屏显示的基板，其硬件结构基本和System32一样。勾选这项可以让Multi32的游戏和真实街机一样同时显示两个屏幕，方便两人对战时分屏观看。

3、此处为功能按键，在游戏选择区里选择游戏后，必须按“立即开始(当地)”按钮才能开始游戏。而“搜索玩家(在线)”则可以进入网络游戏，通过kaillera插件和互联网上的玩家对战。

键位使用：

1、热键

Modeler在运行游戏时是通过热键来调节显示效果的，我这里给大家列一下Modeler的热键和显示效果以及其他功能。

(1)显示效果热键

ALT+回车：进入全屏模式。





ALT+Z：原始模式，此显示模式模拟速度是最快的。

ALT+X：双倍画面显示模式，无任何优化效果。因为Modeler不支持目前显卡的硬件拉伸，所以使用后会大大减低模拟速度。



ALT+C：双倍100%抽线显示模式，模拟街机显示器抽线，画面会比较圆滑，但整体画面会变暗。

ALT+V：双倍25%抽线显示模式，减少抽线的数量，个人感觉最好的效果。

ALT+B：双倍50%抽线显示模式，效果和上面差不多。

ALT+N：双倍边缘模糊显示模式，一定程度降低了分辨率降低带来的锯齿。[如图2/图6]

ALT+M：双倍边缘圆滑显示模式，也是降低锯齿的效果，具体看自己的爱好选择。

(2)速度控制热键

游戏开始默认是自动跳帧，不过可以通过小键盘的“+”、“-”键来调整跳帧的多少。而“*”键则可以再次打开自动跳帧功能。

(3)存盘热键

Modeler为每个游戏提供了10个存盘位，但Model1的游戏目前仍不支持存盘。在存盘需要注意:当在存进度时关闭了声音，而取进度时却打开了声音模拟可能导致模拟器崩溃。

右Shift+数字键（1~10）：可即使储存当前游戏进度。

右Ctrl+数字键（1~10）：可读取相应的游戏进度。

(4)其他热键

0：打开Stereo Expander声音模式，这是一种模拟环绕声的方式，可在一些游戏中得到很好的效果。

9：打开Surround EX声音模式，模拟环绕立体声，对模拟速度有一定影响。

8：打开低音过滤，让音效更有动感，默认是打开的。

F5：切换手柄和鼠标的控制，一些光枪游戏（例如：《异形》）用鼠标控制会更顺手。

F11：在游戏中观看当前的帧数。

F12：截取当前游戏画面，保存为BMP格式的图形文件。

P：暂停游戏。

Insert：可进入游戏的测试模式，按Home键可调整选项。

2、控制键

控制方面可说是Modeler的一大缺陷，喜欢使用键盘进行游戏的读者会感觉比较“痛苦”，因为Modeler无法自定义按键。

默认按键为：

(1)键盘的上下左右箭头分别对应1P的方向控制。

(2)左边的CTRL、Alt、空格键、Shift、z、x、c则分别对应相关的动作控制。

(3)数字键5、6、7、8 对应了四个玩家的投币键

(4)数字键1、2、3、4 对应了四个玩家的开始键

有手柄的玩家就“幸福”多了，可以在游戏中可直接使用。



支持的游戏：

Modeler对System32的基板已经支持得很完美了，而Model1的模拟仍然有待改进，可惜目前仍没有新版更新的迹象，非常遗憾……



1、完美运行的游戏

Golden Axe 2 （战斧2）	ACT
Spiderman （蜘蛛侠）	ACT
Arabian Fight （阿拉伯战士）	ACT
Sonic the Hedgehog （超音鼠）	ACT
Holosseum （活罗森）	FTG
Outrunners （Out Runner）	RAC
Burning Rival （燃烧的竞争）	RAC
Super Visual Football （超拟真足球）	SPG
Alien3：The Gun （异形3）	STG
Rad Mobile （雷得赛车）	RAC
Hard Dunk （强硬扣篮）	SPG
Title Fight （名誉的战斗）	FTG

2、只能观看，无法正常模拟的游戏

[/图9]

Rad Rally （雷得赛车）	RAC
F1 Exhaust Note （F1未完的记录）	RAC
F1 Super Lap （F1超级赛事）	RAC
Virtua Racing （拟真赛车）	RAC
Virtua Fighter （VR战士）	FTG
Star Wars Arcade （星球大战街机版）	STG

3、未模拟的，但已正确DUMP的System32游戏

Dark Edge （黑暗之刃）	FTG
Dragon Ball Z V.R.V.S（龙珠格斗虚拟对战）	FTG

Modeler已经近一年没有更新了，让我等街机游戏爱好者望眼欲穿。虽然MAME宣布即将支持System32和Model1的游戏，但以MAME的模拟速度来看，Modeler仍是我等低配置玩家的唯一选择。这次在光盘上献给大家最完整的一套Modeler游戏，希望大家在保留它们的同时，也保留我们那段美好的街机回忆。

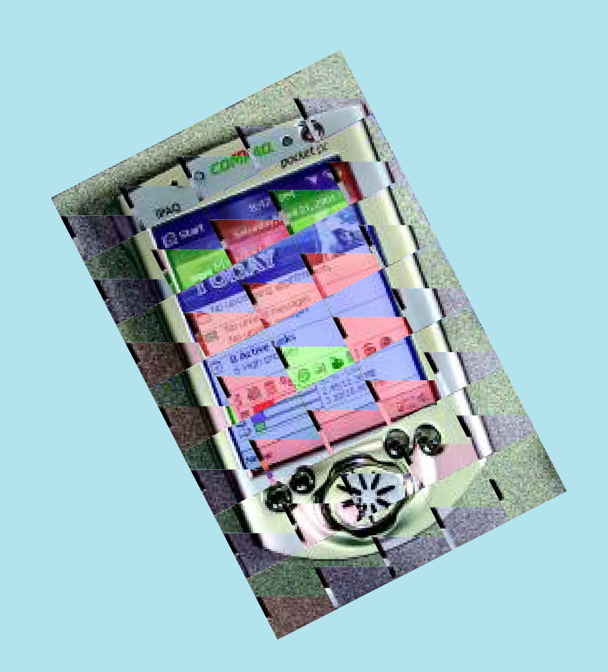




PALM PDA 模拟器简明攻略

作者：张超远

作为一个模拟器爱好者，真正得到乐趣之处并不是通过模拟器玩到了哪些游戏，而是在于模拟的过程本身：通过运行模拟器软件，让自己的个人电脑忽然就变成了一台街机或者一部掌上机，这个幻变的过程才是最吸引人的。由此引发的对技术的遐想和对自己动手能力的肯定更足以让模拟器Fans们飘飘然。值得赞叹的是我们就生活在这样的时代。一个充满奇迹、充满创新的时代。近两年来，PDA（个人数字助理/掌上电脑）非常热门，小巧时尚的外形、完备、强大的功能，使之迅速成为市场的新宠。人们借助小到可以装入口袋的PDA，就能实现文字处理、浏览网页、收发邮件、理财记事，甚至播放电影、玩游戏、遥控家电。目前PDA大致分为两大阵营，其一是在PDA这块田地多年辛勤耕耘的Palm系列，Palm为PDA产品的普及立下汗马功劳；其二是举世瞩目、强大到令对手几乎睁不开眼的MicroSoft的Pocket PC系列。在激烈的市场竞争中，Palm和PocketPC都在不断地完善、增强自己的产品性能，升级换代非常的快，并且价格却在不断地走低。假以时日，PDA必将走入寻常百姓的生活为人民服务。



不少朋友对PDA很感兴趣，但是由于种种原因而未能拥有，甚至无缘得见，其实PC机用户完全可以通过模拟器来感受PDA的风姿，这次我们先向大家介绍关于Palm的模拟。

Palm公司为了方便软件开发人员测试软件而专门推出了Palm模拟器“Palm_Emu”，PC机运行该模拟器，就可以仿真Palm硬件的运作，直接从硬盘上读取各种Palm软件并运行，无需每次都上传到Palm真正主机上运行测试。该模拟器经过版本的几次升级，目前已经比较成熟。

鉴于Palm EMU程序运行各种应用软件ROM的成功率不高，所以本期光盘特地收录了各方面性能较好的Palm模拟器软件“Sony N700C模拟器.zip”，配套收录了包括Sony N700C操作系统 Rom在内的多种不同型号的Palm机型的OS(操作系统)ROM文件（Sony N700C模拟器也可以应用其他不同机型的OS ROM文件，就能模拟不同型号的Palm)、模拟器外观Skin 1.0和部分Palm的应用软件（包括一些游戏哦！）。还是直接投入模拟器实战吧。

选择 Palm OS ROM
选择需要模拟的机型
选择机型外观
选择内存容量
选择记忆棒容量

New Session
ROM File N700C_jp.rom
Device PEG-N700C
Skin Color-Japanese
RAM Size 8192K
MS Size 128M
OK
Cancel

一、安装模拟器

请解压缩光盘中收录的Sony N700C模拟器的压缩文件“Sony N700C模拟器.zip”到任意文件夹（默认为文件夹“Emulator”，以下均以C:\Emulator为例。）

二、释放模拟器

解开Sony N700C机型的操作系统ROM镜像文件的Winzip压缩包“Sony N700C OS Rom.zip”到c:\Emulator。其它机型的操作系统ROM镜像文件也一起解压缩到c:\Emulator。



三、运行模拟器

在c:\Emulator中我们可以找到Emulator.exe，双击执行这个可执行文件，Sony N700C Palm模拟器即开始运行，第一次运行时首先会出现原始设置菜单，上图。

必须经过初次的设置，才能够顺利进入模拟器。设置过程本身非常简单，比如，点击“ROM File”的下拉式选单，即可看见“Other”选项，选择“Other”，即可在电脑硬盘里任意寻找需要加载的OS ROM。“Device”、“Skin”可以随便选择，不会对模拟本身产生很大影响，不过如果选择了不同的“Device”或“Skin”，会出现完全不同的机型。“Ram Size”和“MS Size”是选择Palm内存大小和记忆棒容量大小，只要不报错，都可以选成最大。这里我们以上图所示的设置运行模拟器，所模拟的是日文版的Palm - Sony N700C。



四、模拟游戏

正是进入对Sony N700C的模拟，我们立刻能够看见屏幕上出现了非常逼真的Sony N700C的图形，我们可以对这部虚拟的N700C进行操作了。

右图就是Palm模拟器的操作界面，模拟器的操作主



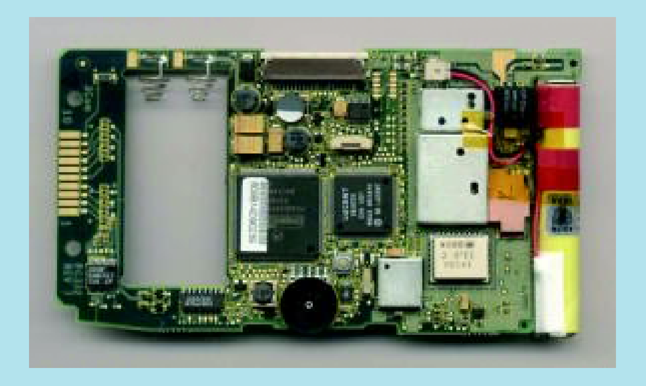
要是通过鼠标来模拟触控笔。如果要输入文字的话，就直接通过PC的键盘输入。在模拟器界面上任何位置点鼠标的右键，立刻调出它的功能列表，通过这个列表，我们可以用“Install Application/Database”命令向模拟器上安装软件、更换设定等(深蓝色的那一条)。选择“Install Application/Database”，选择“other”找到相应的软件安装到你的Palm模拟器上，本期光盘中附送了一些包括游戏在内的Palm应用软件。这些软件全部都是*.prc文件，而带有数据库的游戏、软件其数据库部分就是*.pdb文件，需要将prc和pdb文件一起安装之后，才能正常运行。例如我们通过这个方法向Palm上安装了一个《马里奥》的游戏，如左图所示。

点击标明的部位，就显示出全部的Desktop，新安装的马里奥也在上面，然后用鼠标点击游戏运行图标，即可进入游戏。



掌上电脑有着大量实用软件，通过模拟器运行，虽然不能随身携带，但是让PDA的软件为PC机服务，不也是好事一件吗？基于MicroSoft WindowsCE的Pocket PC是有着比Palm系列更加强大功能的掌上电脑，据说甚至有运行在Pocket PC上的Palm模拟器，我们将在今后合适的时候进一步地研究Pocket PC的模拟。





模拟器功能	作用说明
Exit	退出模拟器程序。
New	开始一个新的模拟Session。
Open	打开过去储存的模拟配置
Close	关闭目前正在进行的模拟。
Save	储存目前正在进行的模拟配置
Save As	将目前正在进行的模拟配置储存为另一个文件
Save Screen	把当前的Palm屏幕画面存成.bmp的图形文件。
Save Bound Emulator	把ROM image和emulator合并在一起，以后就可以使用产生的emulator_bound.EXE运行模拟器，不再需要ROM image了。
Install Application/DataBase	把程序/数据库安装到模拟器。
Export DataBase	把目前模拟器里面的程序或数据库另存成.prc或.pdb/.pqa的文件。
HotSync	用模拟器与DeskTop作同步。
Reset	重启动，相当于个人电脑热启动
Setting:Skins	选择模拟器面板外观
Setting:Breakpoints	设定Breakpoints。
About Palm OS Emulator	Palm模拟器说明



常用模拟器录像和放像方法 Step By Step

大多数的玩家，都想看高手示范如何精彩流畅地攻关过程，因为这不仅是一种学习技术的手段，更是能通过高手的演示来真正体会游戏艺术的精髓。而即使对于一个游戏颇为精通的高手，也想和大家互相交流，不仅展示自己的华丽技巧，更可以通过互相的比较来发现改进自己的不足之处。

但毕竟世界广大，我们平常也只能在小圈子交流和切磋技巧，不是么？但是模拟器所提供的录像功能确满足了我们的梦想，直接把你的精彩的表现记录下来，就可以与这个世界上任何一个角落的玩家进行交流了。但模拟器的录像和放像相对而言是比较复杂的功能，本文就是希望能够对希望制作属于自己的录像而又不知如何着手的玩家有所帮助。下面列举出几个大家比较常见的模拟器的录像和放像方法。

MAME

这个模拟器不用多介绍了吧，这是目前支持街机游戏最多的模拟器，上面有很多出色的游戏，特别是格斗和射击类。录像方面，从0.3X版本就支持录像功能了，但是这一方面并不是很好，官方版的利用指令行来录像和放像的方法都比较难用。

1、开启DOS窗口，然后用cd等指令转到MAME所在的目录。

2、录像。按照下面格式输入指令。

MAME　游戏的ROM名**record**　你想保存的录像文件名

3、停止录像。游戏中按**Esc**（默认)退出游戏就停止录像。

4、放像。按照下面格式输入指令。

MAME　游戏的ROM名**playback**　你要放像的录像文件的文件名

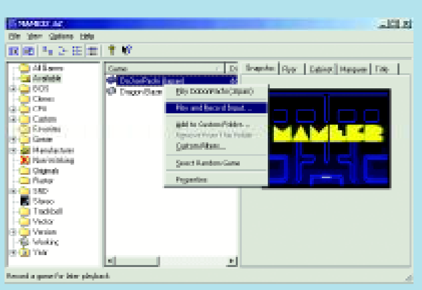
然后再按一下回车键。

5、关于MAME成功录像和放像主要的因素是：

1、需要特别注意版本的兼容性，不同的版本之间可能会不能正常录放。

2、千万不要调CPU　Clock的项目

MAME　32

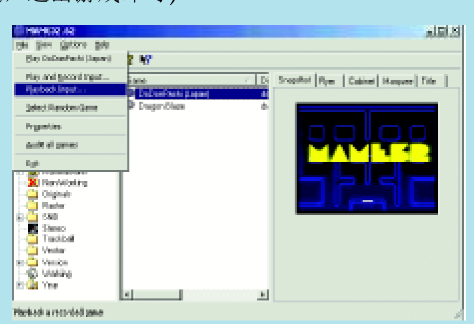


相比官方版复杂的使用指令行的方法，MAME的图形界面版MAME　32就简单得多了。

1、录像。(在Game档中，单击左键选好游戏，然后单击右键出现菜单选Play and Record Input，之后在文件名中输入你要保存的文件名后，点击“保存”)

2、停止录像。(在游戏中按**Esc**键，退出游戏即可)

3、放像。(File→Playback Input之后选你要播放的文件名就可以。注意尽管MAME　32支持设置inp文件的路径，但这里建议你尽量把录像文件放在INP目录而且将原录像的ZIP文件解压缩。



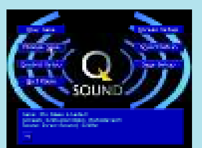
4、注意事项（见MAME）

Raine



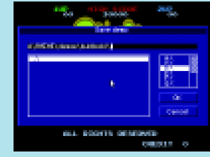
Raine：支持相当多的系统，而且是当时是第一个支持《Rainbow》的模拟器，速度快，功能合理；自原代码开放后，开发效率大幅提高，甚至有些游戏比MAME更早支持(如：《Strikers 1945》)。但BUG较多，录像方面，有一定的问题存在。

1、当然要Load Rom了。(Change Game→Load→Play Game)

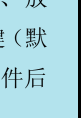




2、录像。（在游戏中按Shift和F2键（默认），就出现下面的画面，输入你要保存的名就可了）



3、停止录像。（在游戏中按Esc或Tab或P键（默认），就会停止录像）



4、放像。（在游戏中按Shift和F4键（默认）出现下面画面，就选好文件后按"OK"）

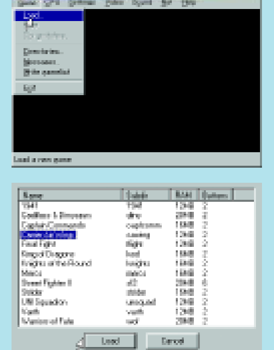
5、关于Raine成功录像和放像主要的因素是：

1、 录像和放像时不要调CPU Clock

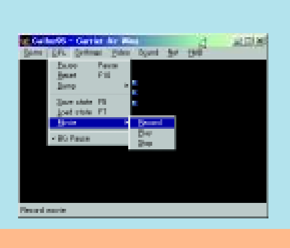
2、 录像和放像时最好找台配置较高些的电脑。

CALLUS

CALLUS：最好的CPS-1模拟器，很多人都曾被它感动过。作者曾经试图模拟CPS-2但由于CPS2的加密很强，作者最终停止了这个伟大模拟器的开发，录像功能相对完善。

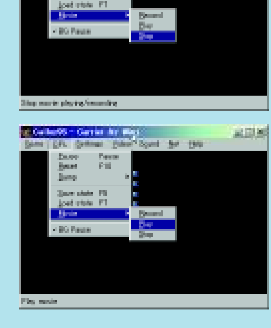


1、当然要Load Rom了。(Game→Load→Load)



2、录像。(CPU→Movie→Record)

3、录完了，就要停止录。(CPU→Movie→Stop)



4、放像。(CPU→Movie→Play)

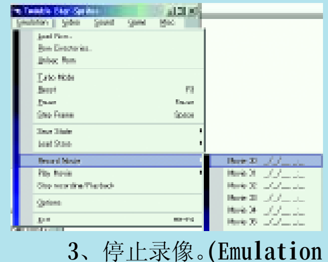
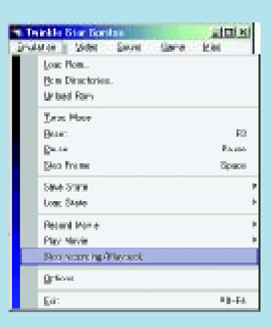
Nebula

Nebula：一个CPS、MVS、PGM模拟器，但PGM的BUG相当多。近来竟然支持了SEGA的Model 2系统的游戏！录像功能不是很好，有些会因为随机性产生过程变化的游戏会不能正常播放。

1、当然要Load Rom了。(Emulation→Load Rom→Load)



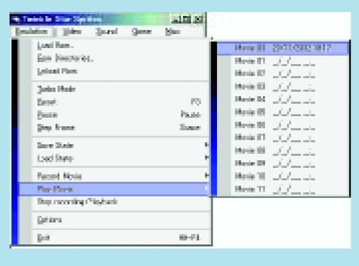
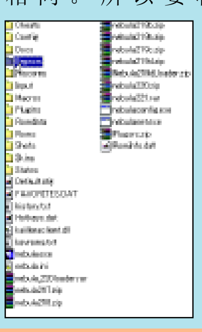

2、录像。(Emulation→Record Movie)

3、停止录像。(Emulation→Stop recording/Playback)

4、放像。(Emulation→Play Movie)

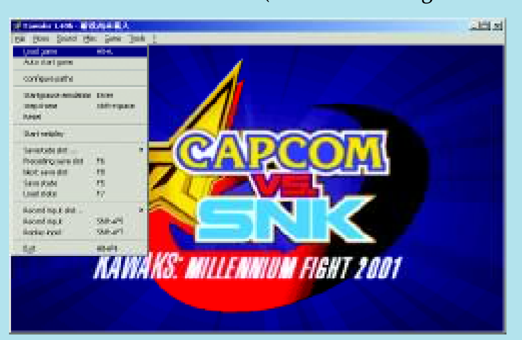
5、关于Nebula成功录像和放像主要的因素是：CPU Clock一定要相同，而且eeprom一定要相同。所以要将eeprom中的文件也最好能放在一起，播放成功几率就会高一点。

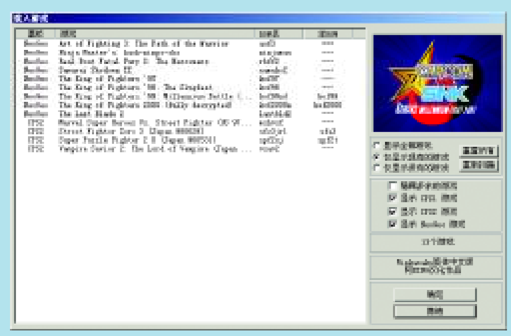




K A W A K S

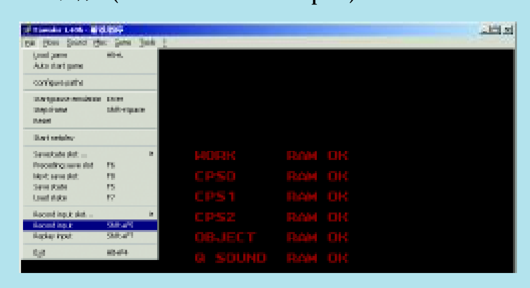
KAWAKS：一个比较好的CPS、MVS模拟器，功能很齐全(只缺能将画面反转功能，对那些喜欢PC2JAMMA的人来说是一个必备功能)尽管CPS1、CPS2、MVS的驱动都是从MAME上照搬过来，但由于有优化，速度很快，甚至比Final Burn Alpha还要快。因为作者对模拟器加密，导致一些高手将它HACK了，让作者十分生气，所以作者发布完目前最新的1.45版后就停止了开发了。录像功能也是非常不错。

1、当然要Load Rom了。(File→Load game→OK)

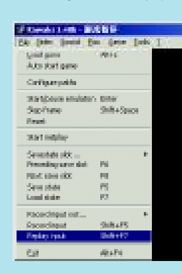


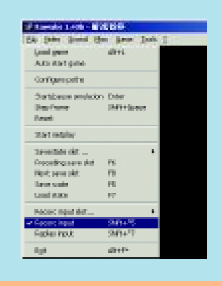


2、录像。(File→Record input)



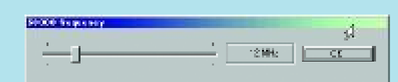
3、录完了，就要停止录。(File→Record input)





4、放像。(File→Replay input)

5、关于KAWAKS成功录像和放像主要的因素是：CPU Clock一定要相同。



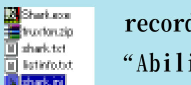
S H A R K !

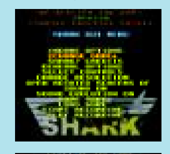
SHARK!：一个对于所以喜欢TOAPLAN游戏的人来说，是一个相当让人感动的模拟器，它能模拟TOAPLAN全盛时期的多款顶尖级STG作品。这个模拟器可能大家很少听说过，如果你有上4年模拟龄而且喜欢TOAPLAN的STG话，绝对应该知道这个模拟器。遗憾的是作者发布了最后的3.1F后就停止了开发，不过所幸SHARK!的作者在停止开发时将其源代码转交给Raine的老大Antiriad来继续开发，所以现在大家在Raine上看见的toaplan1.c、toaplan2.c就是SHARK!的完美版。这个模拟器竟然有在街机模拟器中罕见的单独连射键(像盗版FC机那样)，而且不用像MAME运行TOAPLAN的游戏那样要成1G CPU，这个SHARK!只要P166MMX就可以全速运行了。录像方面，录像这个功能竟然作者将它隐藏了，但做得也不错。

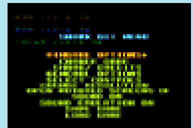


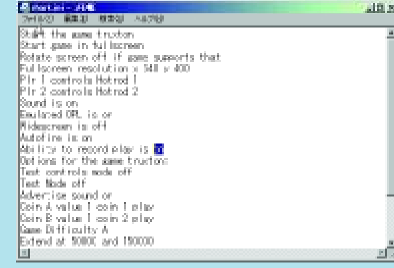
1、当然要Load ROM了(CHANGE GAME)

2、录像(游戏中按P键呼出菜单竟然没有录像的选项，所以用记事本打开shark.ini将它里面的“Ability to record play is off”改为“Ability to record play is on”，然后，再进入模拟器在游戏中按P键呼出菜单选“START RECORDING”。





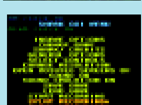




3、停止录像(游戏中按“P”键呼出菜单，然后选“STOP RECORDING”)



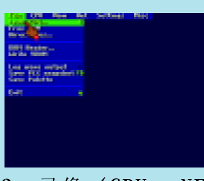
4、放像(游戏中按“P”键呼出菜单，然后选“PLAY RECORDING”



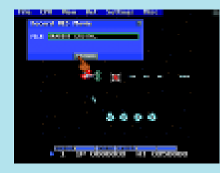
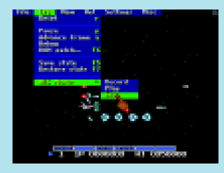
Nesticle

Nesticle：是我使用的第一个模拟器，在1997年左右推出，当时的此模拟器完成度已经相当惊人，近乎一台FC那样的效果，不过此模拟器不能在PC98上运行，所以一定要用标准PC。早期很多FC录像都是用它来录。录像方面，非常出色！

1、当然要Load Rom了。(File→Load ROM)




2、录像。(CPU→NES Movie→Record→RECORD)

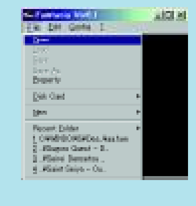
3、停止录像。(CPU→NES Movie→Stop)

4、放像。(CPU→NES Movie→Play→PLAY)



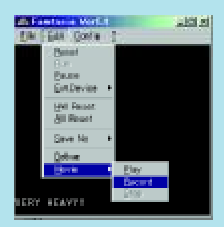
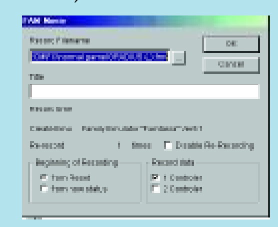

Famtasia

Famtasia：是一个FC模拟器全盛时期，一个由日本人开发的FC模拟器。这个模拟器有很多日本的高打录的像，相信大家都曾经看过一位日本高打的滴血不费爆洛克人的录像吧，那个录像就是用这个famtasia来录的。尽管这个模拟器的性能不是很好，但录像功能却相当好。(注意这个模拟器的最新版本Famtasia V6 Tester竟然将录像功能关掉，所以能录像的版本只有它最后的正式版Famtasia Ver 5.1)



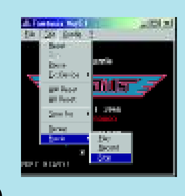
1、当然要Load ROM了(File→Open)

2、录像(Edit→Movie→Record→OK，如果你是双打的话在下图二的对话框中将“2 Controler”也选上。)

3、停止录像(Edit→Movie→Stop)

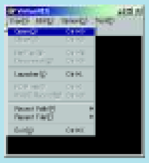
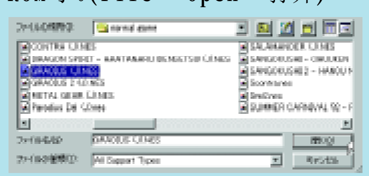
4、放像(Edit→Movie→Play→OK)




VirtuaNES

VirtuaNES：一个新的FC模拟器，功能比较全面，现在很FC模拟器都已经停止开发多时，所以现在还有更新的只有VirtuaNES等为数不多的几个。但FC的模拟器开发依然没有停止，真是让人不得不佩服Nintendo的金字招牌(此话来自中国Laststar网站)！此模拟器录像方面做得不错。

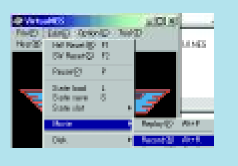
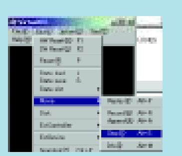
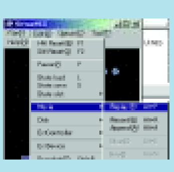
1、当然要Load ROM了。(File→Open→打开)

2、录像。(Edit→Movie→Record)

3、停止录像。(Edit→Movie→Stop)

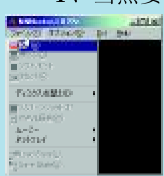
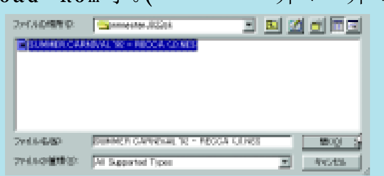
4、放像。(Movie→Replay)

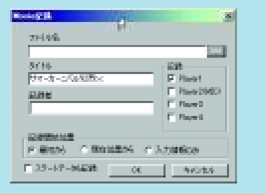
NNNesterJ

NNNesterJ：是目前最好的FC模拟器，不但兼容性好，而且速度快，支持画面效果和其它输入装置多。它是于Darren Ranalli的NesterJ非官方FC模拟器(可能大家还以为只有MAME有非官方版)。录像功能也是很完善的。

1、当然要Load Rom了。(ファイル→开く→开く)

2、录像。(ファイル→ムービー→记录开始→在“ファイル名”中输入要保存的文件名和路径→OK)

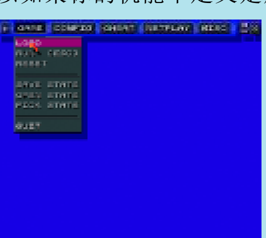
3、录完了，就要停止录。(ファイル→ムービー→停止)

4、放像。(ファイル→ムービー→再生)



ZSNES

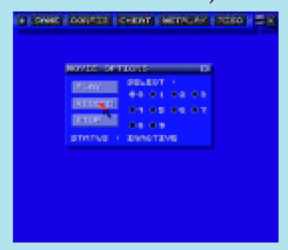
ZSNES：一个后来居上的SFC模拟器。当年它能在 P-1XX 下都能全速运行SFC的模拟器。现在发展到，甚至支持STAR FOX 2这类难模拟的游戏。不过其DOS版不能在PC98上运行，而Win32版又要DirectX 8.0，所以如果你的机能不足又是用PC98的话不妨试试用它的Linux版或者会有意想不到的惊喜。Zsnes的录像方面异常出色。



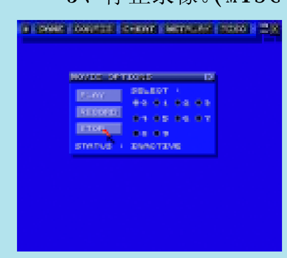
1、当然要Load Rom了。(GAME→LOAD→LOAD)

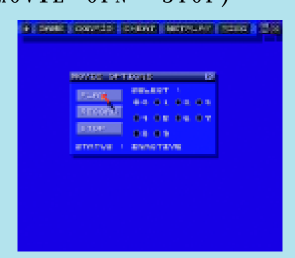
2、录像。(MISC→MOVOE OPN→RECORD)





3、停止录像。(MISC→MOVIE OPN→STOP)





4、放像。(MISC→MOVIE OPN→PLAY)

DBOY

DBOY：这个GameBoy模拟器可能大家连听都没有听过，但这个却是目前唯一一个可以录像的GameBoy模拟器。录像方面，由于作者是日本人，所以连录像键和放像键都是日文106键盘中特有的，可能在中国使用101键盘时无法使用。

1、 当然要Load ROM了。

Load ROM有两种方法：

第一种，先开启DOS窗口，然后用cd等指令转到DBOY所在的目录，然后输入dboy 游戏的文件名扩展名

G:¥dboy075c>dboy mario.gb_



之后出现如下图的画面时，就按一下回车键。



第二种方法，将游戏的文件名改为card.gb，然后双击执行dboy.exe

2、录像（游戏中按一下“-”键，此键在大键盘“0”键的右一个键（即101键盘中的“-”键，当看见下面有“REDING MOVIE”时就开始录像）



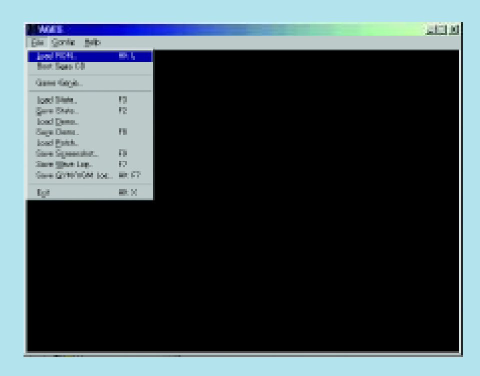
3、 停止录像（按ESC键退出游戏就停止录像了）

4、 放像（游戏中按一下“^”键，此键在大键盘“0”键的右二个键(即101键盘中的“=”键，当看见下面有“PLAY MOVIE...”时就开始放像了）



WinAGES

WinAGES：一个不错的MD模拟器(不是随身听，而是SEGA的MegaDrive游戏机)，这个模拟器罕有地支持RAR格式的文件(要UnRAR.dll)，同时它也是少数支持32X和SEGA CD的MD模拟器，最诱人



的功能是它是目前唯一一个可以录像的MD模拟器(连现在最流行的Gens也不支持)。但这个模拟器的BUG相当多，录像方面也有一定的BUG一些游戏录了放不了。

1、当然要Load ROM了(File→Load ROM)

2、录像(File→Save Demo→“输入你要保存的文



件名”→保存，注意：“输入你要保存的文件名”的这个对话框千万不要按“取消”否则会“非法操作”)

3、停止录像(File→Save Demo)



4、放像(File→Load Demo)



附：模拟录像网站

模拟地带 http://www.emu-zone.net

射击游戏联盟 http://www.stgclub.com

MARP http://marp.retrogames.com

上面介绍到的模拟器的网站网址

Callus patch: http://cps2shock.retrogames.com/cls95p/

Callus: http://bloodlust.zophar.net

DBOY:由于作者停止了开发所以主页已经没有下载了http://www.emucamp.com/boukichi/，大家可以到http://www.zophar.net那里还有得下载。

Famtasia: http://voo.to/famtasia 作者的主页已经404了，大家只能在本杂志中找到。

KAWAKS: http://kawaks.retrogames.com/

MAME: http://www.mame.net

MAME32: http://www.classicgaming.com/mame32/

Nebula: http://nebula.emulatronia.com/

Nesticle: http://bloodlust.zophar.net

NNNesterJ: http://www.emulation9.com/r1/

Raine: http://www.rainemu.com

Shark!: http://www.c64.org/~magnus/shark.html

WinAGES: http://emulazione.multiplayer.it/ages/

VirtuaNES: http://virtuanes.s1.xrea.com/

Zsnes: http://www.zsnes.com

后记：使用模拟器自带的录像功能，具有容量小，画质高的好处。通过模拟录像来把自己得意的游戏过程记录下来是件非常有意义的工作，而网络上的游戏高手们也都是通过模拟器自带的录像功能来释放自己的经典之作。希望这篇录像的初级教程能让大家深入到模拟器的实际应用，迅速成为游戏方面的高手。

作者：Chinagba.binbin30

12月GBA硬件回顾

度过了欢乐的圣诞节，12月也随之过去。这12月间的GBA硬件方面可是非常热闹和有趣的。

前段时间有关“夜光贴”（也有背光灯的说法）的新闻炒作得相当热闹，并且在《掌机王》第二期内刊登过详细的安装过程和各位编辑的评语。造成了全国夜光贴一时风靡的迹象，但是其过高的价格使（本地价格330元）很多玩家还是忍受着GBA原本画面暗的“摧残”。而囊中羞涩迟迟不能购买。

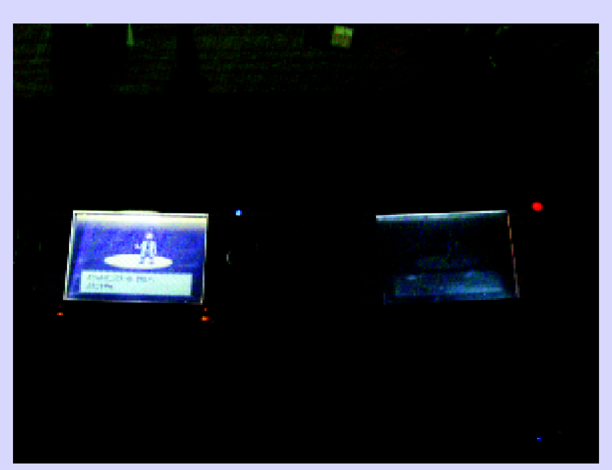


（由于拍摄问题造成的网纹严重，实际效果不明显）

所以众多的玩家都在等待国产的“阳光”系统，希望国货的价格能便宜很多，并且效果不会差太多。这个国内产品的效果能否达到大家的要求呢？看看下面的图就会对



国产夜光贴有个初步的认识。



排除电池的原因，因为GBA DC电路可以保证所有工作电压都稳定输出的。这是什么原因呢？这个就是作为夜光贴灵魂硬件的导光纤维板的制作工艺太糟糕所造成的。我亲自试过这个导光板来看东西，顿时发现看到的全是模糊的景物。而且需要贴在LCD上面的薄膜也是与一般塑料袋相差无几的。所以在这样的前提下制作的夜光贴的效果会怎样？也许大家认为这个国产的夜光系统可能是质量比较差的，所以效果才会这么低劣。即使考虑到样品的随机性，这种明显的差异也不能解释（而且发光用的白色LED也使用了劣质的LED，竟然会发出微弱蓝光）。所以请广大的GBA玩家先看过国产“阳光系统”再考虑是否需要安装。免得安装后的效果大跌眼镜，这样可能让你的宝贝GBA留下不能磨灭的伤痕（因为改夜光要作“手术”处理的），所以我推荐大家如果想远离GBA的黑暗效果还是请考虑原产的澳大利亚夜光贴。

不过需要安装的时候最好请手艺比较好，经验丰富的人来帮你装，因为人为因素较大（因为原产的夜光贴非常娇贵，安装要求高）。不然把你的GBA弄出很多的气泡或者划痕可别来找我啊。

再来看看目前在国内低价烧录系统日见火爆的GBA烧录器。GBA-LINK进入市场后，其低廉的价格和可以接受的质量逐渐被广大兜里没铁又想过把瘾的玩家认可，普

及量不断增加。但是一分钱一分货的道理大家还是清楚的，GBA-LINK也暴露出诸如：不支持合卡、记忆的兼容性等等问题。好在开发者还在不断完善这个系统，让大家对他们的信心不断提高。最近GBA-LINK的开发者就推出了一种可以兼容所有存储方式的烧录卡。这种新的卡无需任何跳线或开关直接烧录，使用方便。但是这种新版本的卡带对于某些游戏的记忆还是不能支持很好，会有丢失游戏记录的问题发生。并且在新的软件3.X版本以上仍不支持128M的三菱芯片的D版烧录卡



这是可以修改成128M烧录卡的D版黄金太阳2

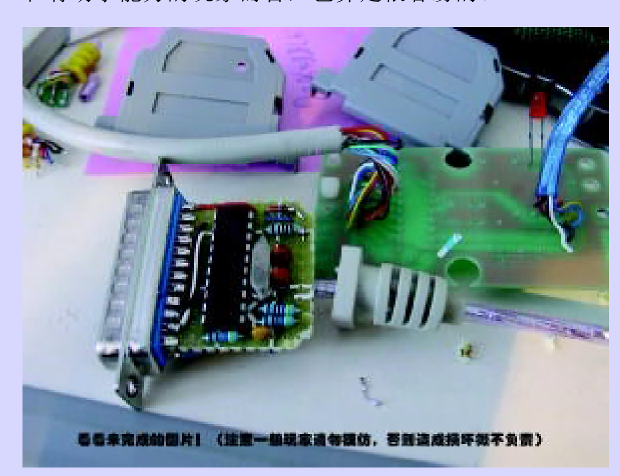
这是由于EDIY在研制能合卡的GBALINK专用烧录卡，同时EDIY也声明没有推出过D版改的128M烧录卡，不过这点与GBA－LINK的初衷：以后可以支持更多或更大容量的卡——有所违背呢？关于这个问题的探讨请到EDIY的官方网站了解。既然谈到了GBA－LINK那借用一下版面介绍自己DIY的GBA－LINK连接器吧。

也许很多玩家觉得GBA－LINK的体积很大，不适合随身携带。特别那个并口插头的重量是很重的，所以我来



这是最近EDIY新推出的GBALINK新包装

个GBA－LINK减肥计划。目标做成像F2A一般并口接口这么大，也许一般的玩家觉得难，但对于有一定相关经验和有动手能力的玩家而言，也算是很容易的。


看看未完成的图片！（注意一般玩家请勿模仿，否则造成损坏概不负责）

第一步要做的就是把试验PCB切割成并口盒子的大小，然后把原来GBA－LINK的芯片还有其它零件焊下来。注意最好把并口的针脚定义记录下来，如果你会看电路图就没什么难度了。把这些零件按电路图插在实验PCB上面就可以了。至于电路怎么连接是要发挥自己的DIY功力的。只要晶振的地方尽量靠近芯片就可以了（已经有网友给我提供了修改方案，如果大家有更好的方法，可以联系杂志获取我的联系方法）。


安装完成的图片

大家看看完成的图片效果还可以吧？这样把它放在兜里都不觉得难以携带了吧？不过要在这里声明一下，一旦自行动手拆修你就失去了EDIY官方保修的权利。而且一般的初级玩家不要随意模仿制作，以免造成你的GBA－LINK损坏。除此之外修改的效果还是蛮好的，小巧、方便携带。

最后一个登场的硬件就是造成轰动效应的与Ez烧录

器100%兼容的产品XG-FLASH烧录器 。



XG-FLASH烧录器第一版包装-银色的烧录器

XG-FLASH 256M烧录卡第一版-透明黑



第一版外观包装效果



关于对于XG-FLASH烧录器的由来大家可以到官方论坛去询问，我就不多作解释了。也许很多人对于XG－FLASH都是带着有色眼光来看待它的。但是我想说的是作为我们玩家不需要了解烧录卡的生产过程还有它是如何诞生的问题。我们玩家只需要选择价格便宜相对功能也比较完善的产品就可以了。不必因为说它是仿制EZ-FLASH说它一无是处。至少有一点是很好的。那就是有更多的竞争者的参与才能让烧录器的价格降下来，我们玩家买的产品才能更便宜功能更完善。而这些才是我们所关心的问题。



我的第一盒烧录卡FAT128M和XG-FLASH 256M蓝透卡带

而且最近XG产品推出了和主机颜色配套的新款七色XG，分别为：透紫、透粉红、紫、荧光橙、柠檬黄、黑、珍珠白一共七色！这样玩家可以购买和自己GBA颜色一致的烧录卡来配套了，整体效果看起来相当漂亮。



七色XG-FLASH卡带

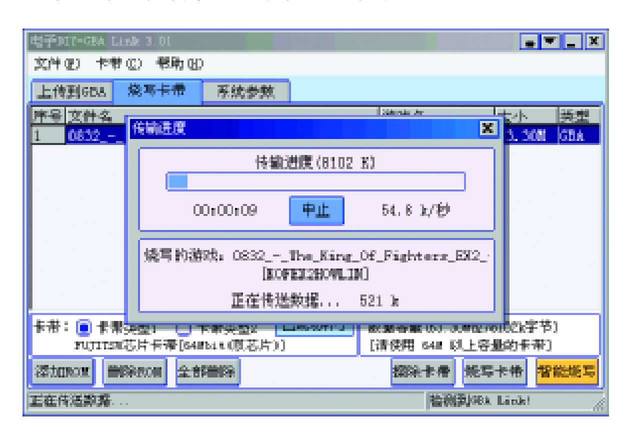
因为XG-FLASH和EZ-FLASH在硬件上完全一致，而价格却有不小的差距，最近在市面上发现有商家把XG-FLASH烧录器的包装换成EZ-FLASH的包装，来销售假冒的EZ烧录器系统，针对此事XG-FLASH的官方网站声明并非XG所为，估计是某些经销商个人的不法行为，请大家购买的时候认清卡带的外观和说明书，以免上当受骗。



GBALINK不能识别之富士通芯片烧录法

近日，玩友送来一盘《天使之翼》64M 富士通卡带，32K SRAM 记忆容量。应玩友的要求，要将此卡改成可烧录卡，由于是富士通芯片，一般来说很容易改成，就满口答应下来。

按常规方法改成以后，插入 GBA，原来的游戏还能正常进行，说明改造过程无误（如图）。



连上 GBALINK 后，先执行擦除操作，不成。显示为检测不到 FLASH 卡带，选择智能烧录，还是不成，而且还出现出错提示（如图）。显示“芯片 ID：0004 EA00 请记录以上芯片 ID，并联系电子 DIY！”



再拆开卡带开仔细检查，此卡带中芯片上没有富士通的型号文字，估计是被打磨掉了。但从芯片的特征上来看的话，很有可能是富士通的芯片（芯片的左上角有一个小圆坑，封装形式也相同）。再次检查各个焊点，并用万用表测量，没有发现问题。用万用表测量金手指第三脚与第一脚是否有相连，阻值为 0。看来卡带的改装是没有什么问题的。那是什么原因呢？这块卡不能作成烧录卡吗？不死心。再次装上 GBALINK，再次选择智能烧录，还是不行。这之中，我突然想到一点，会不会是芯片的问题，其是可供识别的代码错误了呢？那样的话，只要手工选择富士通芯片，再行烧录，会不会行呢？也许，试一试最好。



此时，要选择烧录软件的系统参数中将“擦除、烧录之前自动检测卡带”取消（如图）。并且手动选择 FUJITSU 芯片卡带－64Mbit（双芯片）（如图）。



再次选择智能烧录，哈！这次一路顺利，完全没有出现任何问题。之后，再次执行擦除操作，再烧其它游戏，全部通过。只不过下次烧录其它可自动识别的卡带之后，需要按以上方法重新设置一下，稍嫌不便。另外这块卡的 SRAM 用的是三菱 M5M5256*** 系列的，容量只有 32K，不能成为全兼容卡，很是可惜。

如果各位在改造过程中有什么问题，可以和我联系，我会尽力帮助大家的。Email:Puszta@163.com QQ:34675776 也可以上 www.chinagba.com 论坛烧录区发贴询问，最好附上卡带的照片，才好帮忙。

转接板改烧录卡之成功例

12月初，本人通过邮购得到GBALINK一套，全兼容卡一张，共花费人民币98＋90＋6＝194元。购入后，整日玩新游戏，就再也没有去过电玩店买D卡。真的是很爽！之后，因为只有一盘卡，不够玩，于是将我以前买的《KOFEX》也改成了可烧录卡。这盘卡是富士通芯片，很好改，不过，它的记忆FLASH是三菱M5M5256BVP系列的SRAM，只有32K容量，是不能改成全兼容卡的。主要是不能烧录FLASH记录方式的游戏，比如《三国志》等等。不日，我的朋友到访，带来一盘《魔法假日》，被我拆开一看，也是富士通芯片，于是立马就帮他改成了烧录卡，而且《魔法假日》是FLASH记录方式，这样的话，就可以改成全兼容卡的，将卡上的两个焊盘相接，就成了全兼容卡。(具体改卡细节请参见GBALINK论坛，里面有详细的介绍)

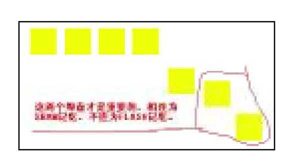
这样的话，我也要去买一盘《魔法假日》。于是来到久违的电玩店，叫出JS，拿出一盘和朋友一样的《魔法假日》，砍价，掏钱。回到家中，打开一看，见下图，不是富士通芯片，是通过转接卡的芯片。翻遍网上论坛，也没有找到我这种转接板的改卡成功案例，倒是看到GBALINK官方网站上关于转接卡的一段话，说是什么转接卡有一定的特殊性，有待以后研究。近日，在GBALINK官方论坛上有很多关于转接板的讨论，看到某高人的一段话：“关于转接卡带改卡的可行性，主要是说转接卡也是FLASH芯片啦（地球人都知道丫）。最重要的是讲到了从D商的角度考虑，应该都会把WE引脚通过PCB预留出来。那么，从这个角度考虑，只要能找到WE的预留焊盘，那改造起来更容易，完全不需要挑芯片的引脚了。”



看到这样的一段话后，本人大受启发。我马上打开我的《魔法假日》，一看，转接板上有六个焊点。那么哪一里面有WE引脚呢。我们知道，D商在完成烧录后（D卡也是烧录出来的）会把WE脚和卡带金手指第一脚相接（这一点和不是转接卡的D卡一样）。那么我们就只要先找到和第一脚相连的那个焊盘就可以了。于是拿出万用表，通过测量，发现黄框中的焊盘都不和第一脚相通，只有红框中的焊盘和第一脚相通，那样的话，我们就可以猜到里面一定有WE脚和另一个与第一脚相通的焊盘。用电烙铁把红框中的焊盘放开，里面只有两个焊盘，一上一下。再次测一下，上面的焊盘和第一脚不通，下面的和第一脚相通。于是我拿出硬盘线（我是用硬盘线里面的小线再抽丝得到的电线，很细，不过在用的时候要小心不要让它短路了）抽丝，将上面的焊盘和金手指第三脚相接。

盖上盒盖，插入GBA，有戏，原来的节目还能出来，说明至少成功的一半。连上GBALINK，先使用擦除试一下，成功，显示为TOSHIBA单芯片64M，擦除的速度很快（官方不是说TOSHIBA芯片不支持的吗，我正有疑问，请看下文）。添加0832-KOFEX2，烧录，但是这次没有那么好运了，烧到121K时不动了，过了大约半分钟，GBALINK报错，烧录失败。怎么回事？重新打开GBA，这次任天堂的字也不出来了。接下来再次烧录，没想到这次倒是一烧而过，一点没有停顿的感觉，速度一直保持在59.6K左右，在烧录最后，稍慢，不过这是正常的，我的另外几盘卡也是一样的。看来，TOSHIBA芯片擦除之后要重新开机才能烧录的。

之后再用GBALINK检测一下它的记忆方式，是FALSH方式64K，那就来找一下它的改变记忆方式的焊盘。在塑封旁边，看到有7个焊盘，是这样排列的。（如图）先是猜想上面四个应该不会是，不需要这么多控制焊盘。那下面三个呢？我先把第一个和第二个相接，上GBALINK一试，连记忆都找不到了，我估计这两个相连是屏蔽记忆方式的。那下面两个相连试一下，果然，一次成功，用GBALINK的自动检测并备份功能，显示为SRAM 64K。太好了，一盘全兼容卡又诞生了（全兼容卡的特点就在于记忆是SRAM并且容量是64K，而FLASH记忆则通过卡带原有ASIC控制芯片转换成SRAM记忆）。



改完以后才发现，原来转接板比芯片好改多了。只要找到转接板上的WE脚，都不用干挑引脚的精细活。如果各位玩友想改的话，还要注意几点：1、改造成功后能识别但不能烧录，那可能你的WE脚还和其它脚相连，再测一下看，要使WE脚和其它脚全部放开。2、有部分玩友改好后能烧录但不能游戏或记忆，那可能是ASIC控制芯片的问题，可以试着将WE脚重新接回到金手指第一脚，一般就可以正常游戏了



改造完成之后，用一张不干贴，在打印机中打印出卡带封面（游戏截图用PHOTOSHOP调整大小为4.4×2.2厘米，300dpi输出）。贴在卡带上，就和新买的卡一样的啦。



平台：GBA　　类型：A·ACT
发行商：Nintendo　　记忆方式：SRAM
语种：English

文：　白开水.com



《银河战士·融合》100%图解攻略

《Metroid Fusion》是系列的第四作，流畅的操作、众多的隐藏要素和谜题、完善的系统加之对气氛的烘托，绝对是能让玩家、也值得玩家100%投入的优秀作品。

说到人气，实际上，公认的ACT第一经典《恶魔城·月下夜想曲》有很大成分借鉴了《银河战士》，所以初次接触本系列的玩家会有“月下 like”的感觉也不奇怪。《银河战士》算是相当经典的系列了，在欧美有相当的人气，甚至《银河战士》的专题站数目也远超过《月下》。在国内，知道《银河战士》系列的玩家少之又少，其实也难怪：初代《Metroid》（FC）于86年发售，而FC在国内普及是在90年代初；《MetroidII》（GB）于91年发售，而有关GB的游戏介绍在95年的《电软》上才有介绍；《Super Metroid》（SFC）于1994年发售，而国内sFC大行其道是96年。终于，这次的《Metroid Fusion》算是赶上了，相信不少玩家还是初次接触此系列，所以写了这篇攻略，给各位玩家作个参考。

最后郑重向各位玩家推荐此游戏，《银河战士》一定不会让你失望的。

名词解释

Samus Aran：本系列主角。赏金猎人，银河系最伟大的英雄。在本作中遭到寄生生物“x”侵蚀，之后被银河联邦的科学家用Metroid幼体的细胞救活，但同时也改变了身体组织结构，使得不会再被“x”感染反而还能吸收“x”。

X parasite：寄生生物体，能模拟宿主的物理形态、能力甚至知识，天敌是Metroid。

SA-X：Samus在行星SR388上执行任务时被“x”感染，在SR388的生化研究站保留了附着在Samus身上的“x”少量样本，而那个“样本”存活了下来，并具有Samus最强时期的战斗力，以及和Samus一样的外形。



Metroid：异型生物，本系列的主题。这种生物能吸收其他任何生物的能量，是寄生生物“x”的天敌。治疗Samus的血清就是用这种生物幼体的细胞制成的。



CO：Commanding Officer。一台电脑，负责协助和监视Samus，并下达上级的命令。由于Samus之前的飞船在那次事件中毁坏，联邦为Samus配置了新的飞船，但作为条件，Samus必须完全听从飞船上这台电脑的命令。

Power Suit：Samus的作战服，在“x”事件中由于被侵蚀，为了治疗必须过手术取下，这也使Samus丧失了大部分作战能力，游戏进行中可以通过吸收特定的“x”恢复战斗能力。

地形介绍

游戏中有多种地形，了解各种地形的特点是通关的基本条件。

普通：无任何特殊，不能破坏。

幻像：看似无路的地方其实隐藏着通道。其他和普通无区别。

陷阱：一站上去就会塌掉，并且回立即复原，从下方则不能通过，一旦跌下去就不能按原路返回了。

损坏：可以用任何武器破坏，最安全的地形。

爆弹：用普通爆弹破坏，一段时间后会复原，要通过的话还得使用爆弹。也可以用螺旋攻击破坏。

大爆弹：同爆弹，但是破坏只后不会复原了。

导弹：使用导弹可以破坏。

加速：需要有Speed Booster技能，并于加速状态中接触该地形才行。

螺旋：需要有Screw Attack技能，破坏方法同上。

门：

1、灰色的门，直接用Beam攻击就能打开，有时会变成锁定状态。

2、安全门，分为4个安全等级，开启相应的安全锁后就能用普通攻击打开了。

3、锁住的门，有时候进行到某个地方（比如Boss房间），原本普通的门会变成灰色，消灭该房间的全部敌人门就会自动打开。

注意：所谓全部敌人，并不是指该房间里能看见的全部。有时候消灭画面上的敌人后，剩下的“x”会自动组合成新的敌人，少数敌人要"重组"三次才完全消灭。这个时候特别注意不能把“x”吸收了，如果失误，重新进入该房间再试。

4、融化的门，被完全破坏了的门，不可能打开，找其他通路吧。

5、Boss房间的门，门上覆盖了一只有巨大眼睛的生物，等它眼睛张开的时候用导弹攻击即可，一般消灭之后回出现红色的“x”，可以补充HP及装备。

特殊敌人

X parasite：“x”素体，即是寄生之前的形态，也能被Samus吸收。分为五种，效能各不相同。

黄色：回复十点HP。

绿色：回复少量的Missiles/Power Bombs。

红色：回复大量的HP以及Missiles/Power Bombs。

蓝色：在取得Varia Suit之前会对Samus造成伤害，之后则能回复部分HP。

巨型“x”：出现在BOSS战之后，会恢复Samus一种能力。按攻击方式分为两种，一种是冲撞型，受到攻击后会进入短暂的无敌状态（即全身发光），用导弹攻击任何地方都能造成伤害。第二种Beam型，具备攻击能力，能从眼睛状的孔中发射Beam，受到攻击时的情况同前一种一样。攻击时需要瞄准发射孔在它发光的时候用导弹攻击。注意：这两种类型的x在收到Beam攻击后都会放出小型x（即可以吸收并恢复Hp和Missile），应当多加利用。

进阶操作

三角跳：在斜跳接近墙壁时按与墙相反的方向+跳。次数无限制。

Speed Booster+Space Jump

发动：在进入冲刺状态后长按方向键（除下键以外）+A键。

特性：两种常规技巧的组合，发动后在空中仍然具有冲刺状态下的破坏力及特性，可以说是Speed Booster空中版。

Speed Booster Warp

发动：第一步，在进入冲刺状态后+方向键下；

第二步，在发光状态下轻点A键作垂直小跳，Samus在半空时配合方向键（除下键）+A键。

特性：这种状态下具有比Speed Booster更快的速度，同时也能破坏特殊地形，一旦发动就呈无敌状态，但是不能中途停下，只有在撞到障碍物后才能着地。

Speed Booster Warp+Speed Booster+Speed Booster Warp

发动：第一步，在进入冲刺状态后+方向键下；

第二步，对着斜坡状地形发动Speed Booster Warp；

第三步，这时Samus冲向斜坡，恢复成Speed Booster状态，在此状态下再按方向键下（及又进入Speed Booster Warp状态）。

特性：该技巧主要用来取得Item，所以即使不会使用也能通关，不过要想达成100%则是必须掌握的。后面将会详细讲解其用法。

Charge Beam Screw Attack

发动：取得Charge技能后按住B键不放储力至最大，然后方向键左（右）+A键。

特性：这种状态下的跳跃具备Screw Attack的无敌时间和一定的威力，但是只能对你接触到的第一名敌人有效（而Screw Attack没有此限制），所以如果在空中连续碰到两名敌人，那么与第二名敌人接触时Samus就会受到伤害。如果碰到较强的敌人该动作的威力不足以消灭它时，Samus还是会受到伤害。同时该动作也不会破坏特殊地形。

武器系统

Missiles：对那些对Beams和Bombs免疫的敌人有效。

Super Missiles：Missiles加强版。

Ice Missiles：能冻结敌人，被冰冻的敌人可以作台阶用。

Diffusion Missiles：攻击范围增大到全屏，即使导弹不直接命中敌人也能使敌人冻结。

Bombs：主要用途是破坏特殊地形。

Power Bombs：攻击效果为全屏，威力十足。也是发现隐藏房间的好武器。

Charge Beam：增加Beam伤害值，并增加武器的储力功能。

Wide Beam：增加武器的攻击范围和威力。

Plasma Beam：伤害值增加，可以穿透敌人。能攻击到原先某些需要Missiles系武器才能杀伤的敌人。

Wave Beam：攻击力加强，并能传过墙壁、地面等任何障碍物。

Varia Suit：增加Samus的防御力，并可以进入极寒和极热的区域。同时对蓝色x免疫。

Gravity Suit：在Varia Suit基础上增加Samus的防御力，可以在水中、岩浆中自由移动并不受伤害。

Morph Ball：能变成球状通过一些狭窄的通道。

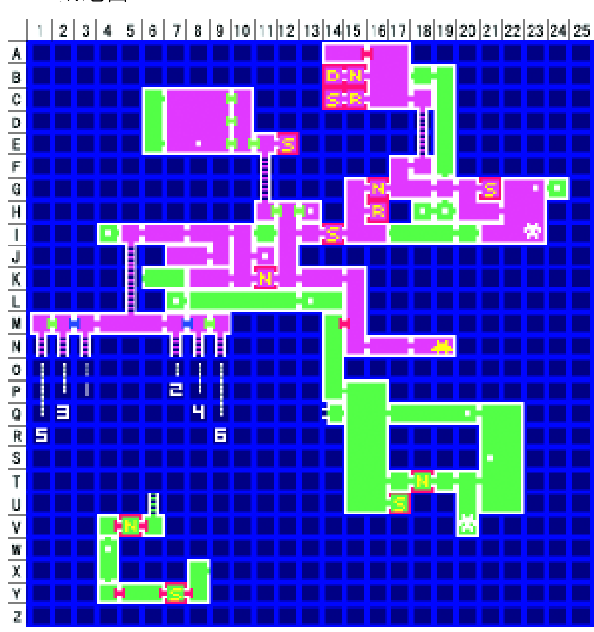
High Jump：高跳，在变成球状时也能按A键跳起。

Speed Booster：发动后呈无敌状态，并能消灭除Boss外的任何敌人。

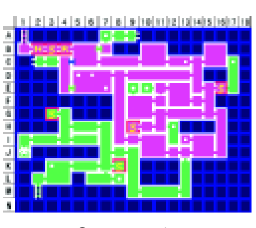
Space Jump：可连续在空中跳跃，并且次数没有限制。

Screw Attack：最强的攻击技能，一击杀死除Boss外的所有敌人，并能且Space Jump间隔缩短，能破坏特殊地形。

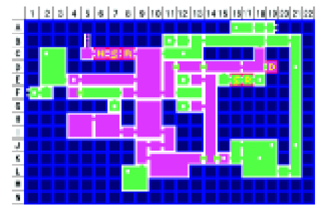
全地图



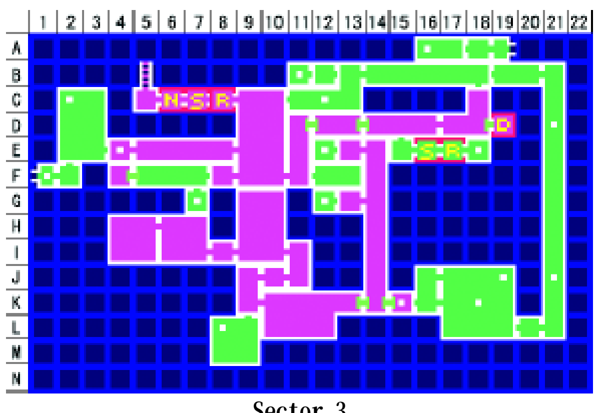
Main Deck



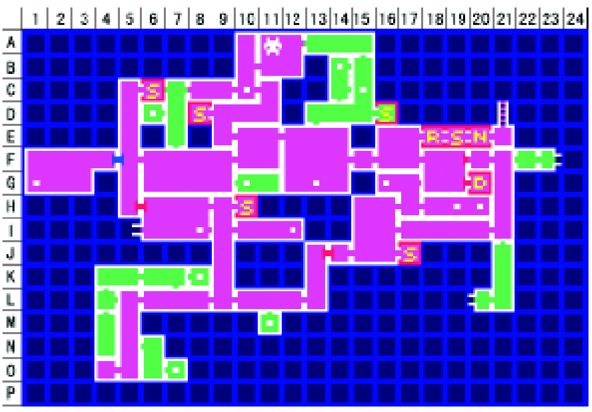
Sector 1



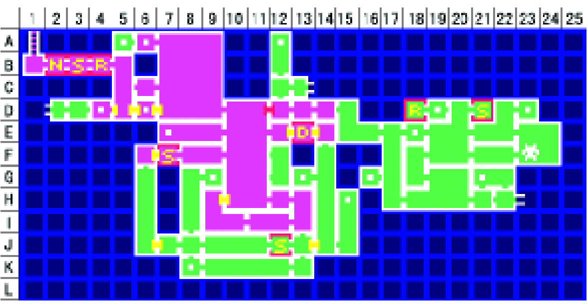
Sector 2



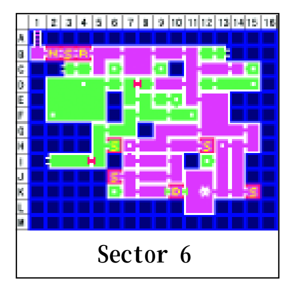
Sector 3



Sector 4



Sector 5



Sector 6

任务攻略

Note：以下给出的坐标请参照上面的地图以获得具体位置。

Mission 01

任务：前往Main Deck的Quarantine Bay。

流程：先前往Navigation Room（K11）然后去Quarantine Bay（J7），这时空间站的所有的门都是关闭的，通往QB只有一条路，可以放心前进。发现目标后消灭即可返回Navigation Room（K11）接受新任务。

Mission 02

任务：发现巨大生物信号，前往消灭（I23）。

流程：先前往Navigation Room（G16）接受新的指示，再前往Data Room（B14）下载Missiles。完成后来到Navigation Room（B15），此时电梯停止工作需要找新的通路前往目的地。来到（B17）的位置向右方发射Missile，会发现新的通道（B18）。中途在（H21）门上的敌人在其眼睛张开并没有发光的时候用导弹攻击即可。然后来到Boss Room（I23）。之后从（I21）墙上通道离开，来到Navigation Room（K11）接受新任务。

Boss：类似乌龟的怪物背上有壳，只有正面攻击有效。多利用两边的墙壁躲避攻击，如果Boss变成球状撞向墙壁，墙上的Samus会被震下来，所以注意提前跳开。击败Boss后的大型x攻击方式为撞击，受到攻击后会短时间无敌状态，在其不发光的时候攻击它。胜利后取得Morph Ball（按下键两次Samus可以变成球状）。

Mission 03

任务：五台气温调节装置被x侵蚀，前往消灭。

流程：乘电梯（I6、M3）来到Sector 1的Navigation Room（B2）接到任务。五台装置的具体位置分别为：No.1（C11），No.2（B16），No.3（I11），No.4（I15）在（B12）房间时左边墙壁可用Beam破坏。然后来到（G11）消灭门上的敌人后即可到达Boss Room（G9）。然后从（F11）往上走，来到最后一台装置处No.5（F12），任务完成。

Boss：敌人攻击方式为Beam，瞄准发射孔攻击即可消灭。胜利后取得Charge Beam能力（按住B键不放可储力）。

Mission 04

任务：先开启Level 1的舱口（蓝色的门），然后到Data Room取得武器Bomb，消灭Boss。

流程：Navigation Room（B2）→Sector 2的Navigation Room（C4）。到Security Room（A10、B10）开启蓝色的门，然后直接到Data Room（E2）取得Bomb。顺着（F3）左下角的隐藏通道，注意（G2）下方通道的一处障碍，可变成球状借助炸弹爆炸时候的冲力跳起通过。（N5）的一处高台用炸弹炸开某处机关就会有平台出现。来到（L13）破坏地面后进入下方通道，再前进即到Boss Room（M13）消灭Boss完成任务。



Boss：战斗相当简单，注意躲避攻击然后在Boss露出要害的时候从正下方用Missile或Charge Beam攻击。之后的大型x为冲撞型。胜利后取得Hi-Jump和Jumpball，普通状态下跳跃力增加，球状时也可跳起。

Mission 05

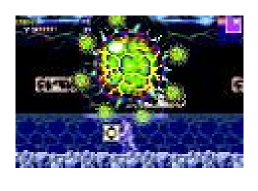
任务：消灭Engage Serris（A11）

流程：来到Sector 2（L8）破坏地面后来到下方通道遇到SA-X，站在上层等它离开。然后顺着通道（M7）往上回到Navigation Room（C4）。再到Sector 4的Navigation Room（E20）。从（F10）下方的门通过，来到（F10）炸开左边的墙并往左走，破坏（F5）上方的墙往上来到Save Room（C6）炸开右边的暗道变成球状通过，来到Boss Room（B11）。

Boss：Boss的要害是头部，并且受到攻击后就会进入Ultra状态（类似Speed Booster），此时是无敌的。呆在天花板上比较容易攻击。大型x为冲撞型。胜利后取得Speed Booster能力。

Plus：在（A13）用Speed Booster破坏地面，回到（E13）。来到（F5），使用Speed Booster进入（F1）开启装置降低水面高度。来到（F15）消灭一个敌人后不要吸收x，等它变成新的敌人再消灭即可。然后回到Navigation Room（E20）。

Mission 06



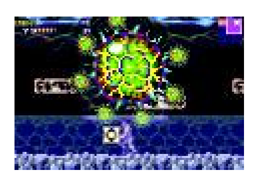
任务：先开启Level 2的舱口（绿色的门），然后到Data Room取得Super Missile（D19），击退Security Robot。

流程：来到Sector 3的Navigation Room（C6）。用Speed Booster破坏（F5）左上的地形来到Security Room（F4）。来到（E11）消灭一个敌人后往右走，会从陷阱落到（F11），从这里发动Speed Booster破坏（F13）的地形来到（G13），往上到（E13），破坏左边的墙顺着通道来到（D13），往右即到达Data Room（D19），取得Super Missile后往左走到（D14）最左端，回到Boss Room（D17），消灭Boss。

Boss：Boss的要害在没有装甲保护的正中，可从上方往下攻击，用Beam和Missile都有效。胜利后机器人会逃跑。

Plus：消灭Boss后从上方的通路可回到Navigation Room（C6）。

Mission 07



任务：消灭Boss取得Varia Suit（K11）。

流程：来到Sector 6的

Navigation Room（B2）。再到（H7）破坏地面进入（I7），破坏（I9）的最右端地面，变成球状从管道来到（I8）最左端，此时SA-X从上面经过，等它破坏前方障碍后即可前进。直接来到Data Room（K10），装置被大型x破坏，来到Boss Room（K11）消灭Boss。

Boss：使用Charge Beam攻击即可。巨型x为冲撞型。胜利后取得Varia Suit，可进入极寒或极热地区以及吸收蓝色的x。

Plus：从右方的门离开回到Navigation Room（B2）。

Mission 08

任务：先开启Level 3的舱口（黄色的门），然后到Data Room（E13）取得Ice Missile。

流程：来到Sector 5的Navigation Room（B2）。破坏（C5）右上方的墙来到（F8）发动Speed Booster破坏（F11）的地面，再破坏（I13）的地面，从（J13）往左走来到Security Room（J7）打开黄色的门。从左边的通道来直接来到Data Room（E13）取得Ice Missile。

Plus：回到（J13），注意空中的x不要吸收，让它和树状的敌人结合，然后用Ice Missile冻住使之成为平台，往上来到（I11），消灭一个敌人，同样不能吸收那个x，让它变成新的敌人，两次之后x又会和树状敌人结合，冰冻住，来到（I12）发动Speed Booster破坏（I10）的墙壁。来到（C6）的时候会听到Sector 3发生紧急状况，这时直接回到Navigation Room（B2）即可。

Mission 09

任务：Sector 3冷却系统故障，前往排除（H5）。限时6分钟。

流程：直接来到Sector 3的（F11）发动Speed Booster破坏（F13）地面，顺着通道（G14）往下，到（K9）、（I8），最后到达Boss Room（H5）消灭掉伪装成研究员的巨型x，然后开启冷却系统，任务完成。

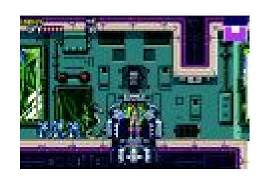
Boss：Beam型的巨型x，在它的射击孔发光时用Missile攻击。胜利后取得Wide Beam能力。

Plus：按原路回到（E13），破坏墙上的暗道来到（D12），直接回到Navigation Room（C6）。

Mission 10

任务：回到Main Deck调查生物讯号（C8）。

流程：乘Main Deck的电梯（H11）来到（E10），此时让两个x变成敌人，然后冰冻它们来到（C10）。破坏（C8）的地面，来到（D9）发动Speed Booster破坏（D7）地面，从（E7）进入通道来到（C8），救出外星生物Etecoon和Dachora，任务完成。



Plus：回到Main Deck的Navigation Room（K11）。

Mission 11

任务：前往Sector 5的Data Room取得Power Bomb。

流程：到Sector 5的Navigation Room（B2），然后直接到Data Room（E13）取得Power Bomb。

Plus：来到（J13）使用Power Bomb。进入（K12）后SA-X会出现，到（K11）放置Power Bomb，变成球状从左边墙上的上面一个通道进入就能摆脱SA-X。沿通道往上，在（F9）遇到的敌人可用Power Bomb消灭。然后返回到Navigation Room（B2）。

Mission 12

任务：回到飞船上（Main Deck）。

流程：乘Main Deck的电梯到（K5）时会因为电源出问题而停止，破坏右方的墙壁。注意（K7）右上方的墙壁是幻觉，直接变成球状跳上去。在（L9）发动Speed Booster来到（L14）往上走即可顺通路回到飞船。

Mission 13

任务：空间站主要的核反应堆停止工作，开启备用能源系统。

流程：在（N15）放置Power Bomb可发现左边新的通道。进入（Q16）的门，然后从（T21）进入Boss Room（T20）。击败Boss后使用Space Jump跳到（T20）左上方的出口来到（T19）启动备用能源，任务结束。

Boss：蜘蛛状的Boss，在其露出要害后从下方用Missile攻击。之后的巨型x为冲撞型。胜利后取得Space Jump能力。

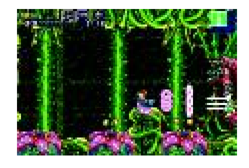
Plus：到Navigation Room（T18）。

Mission 14

任务：找出造成反应堆停止工作的原因。

流程：使用Space Jump到（Q15）的位置 ，打掉那些树根出现新的通道，进入Sector 2。来到Sector 2的（I17）时要小心，下面有SA-X阻击。准备好后跳下去，用Ice Missile使它暂时停止活动，一边跑到（J12）的高台上，SA-X进来后看攻击不到就会退出去，这时就安全了。回到（J13）破坏地面进入下方的通道。顺着通道来到（J11），破坏下方地面进入左下角的通道，来到（K8）的位置使用Space Jump往上，通过（H10）的



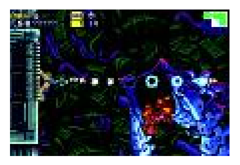


记录点直接来到（H12）的位置，破坏上方的墙来到（F13）处，消灭门上的敌人后进入Boss Room（F14）。

Boss：可用Charge Beam、Missile、Power Bomb进行攻击，并且注意周围的花样的敌人，如果掉入坑里长按A键可跳出来。之后的巨型x为Beam型，胜利后取得Plasma Beam能力，可贯穿敌人身体攻击数个敌人。

Plus：消灭Boss后从右边的出口离开，先回到（H9）再到（G7）然后是（F8），按原路回到Sector 2的Navigation Room（C4）。

Mission 15



任务：Sector 5发生爆炸，前往查明后消灭被x侵蚀的代号为Nightmare的生物机器人。

流程：来到Sector 5的Navigation Room（B2），顺着老路直接来进入（D11）的红色门，来到（E17）破坏地面，来到（H20）往上走，破坏（F19）上方的墙，消灭（D22）门上的敌人，变成球状从（D23）地面的陷阱来到Boss Room（E23）。

Boss：用Charge Beam攻击Boss下方的磁场控制装置（虽然在Samus和磁场控制器在同一线上的时候可以用Missile攻击，但是那样Samus很容易受到伤害，所以不推荐）。磁场控制器破坏掉后机器人脸部的护罩会脱落，这时可瞄准它的脸从正面用Charge Beam或Missile攻击。之后的巨型x为冲撞型，胜利后取得Gravity Suit，可在水中和岩浆中自由移动。

Plus：消灭Boss后走到（F24）发动Speed Booster破坏（F21）的墙壁，回到（H18）发动Speed Booster破坏（H22）的墙壁进入Sector 4。此时出现在Sector 4的（I5）处，在这里使用Speed Booster+Space Jump破坏（H8）的墙，顺着（H9）的通道一直往下来到（L9），然后进入左方的门，来到（L7）用Missile破坏上方的墙，从该房间的右上角往上走，然后行至通道最左端（K4）破坏地面，然后破坏（L4）地面的第三块砖，这时垂直落到（M4），注意不要走动，变成球状后按住方向键右+A键可来到右边通道，下到（N4）这里还有一处地形是假的，变成球状可直接通过，再往下就来到Security Room



（04），开启Level 4的安全门后从右边的门出去，往右方前进，顺着通道进入红色的门（J13），破坏（J15）右边的墙，变成球状过去对面，（F15）的气球状敌人要站在左边的高台上远处发射Ice Missile冻住它，然后变成球状通过通道，直接来到（H18）发动Speed Booster破坏（H16）地地面，进入（I16）的门。用Missile破坏（F21）的墙，进入（F20）用Power Bomb开路，然后直接来到Data Room（G20）取得Diffusion Missile，用R键储力至最大，可大范围的冻住敌人。回到（G19），在远处使用Diffusion Missile冻住气球状的敌人就能通过该区域了，然后直接进入Sector 4的Navigation Room（E20）。

Mission 16

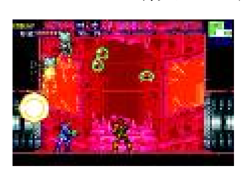


任务：到Sector 6消灭Security Robot。遇到SA-X后有1分钟时间逃脱。

流程：离开Sector 4直接到Sector 6的Navigation Room（B2），然后直走来到（B11）再往下到（D9）用Power Bomb破坏右边的墙壁。来到（E8），从地面的陷阱下去就到（F8）房间，然后走左边的门出去再进入（G6）的门，破坏（H5）左边的地面，进入红色的门（I5）后往右走到尽头（I2），此时会触发警报（此时Security Robot出动），然后回到Boss Room（F8），Security Robot正等在哪里。

Boss：此时地上的水有电，不要贸然踏进水域。站在平台上等Robot过来，跳起来用Missile或Charge Beam瞄准它的中间部分攻击。如果它发射导弹，用Plasma Beam打掉即可。之后的巨型x为Beam型，胜利后取得Wave Beam能力，可以穿透任何障碍物，这样一些只有单方向才能打开的门现在就可以任意打开了。

Plus：消灭Boss后回到之前的（I2），变成球状通过

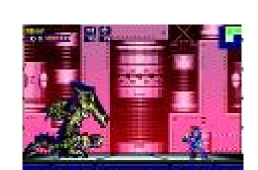


通道来到Main Deck（Y8）。顺着通道走到尽头，回听到爆炸声，按原路返回可见到SA-X正在消灭Metroid，等上方的墙垮掉后就可用Space Jump跳到上面，并进入红色门内（V5）来到Navigation Room（N6）。

Mission 17

任务：取得Screw Attack能力，并回到Navigation Room。

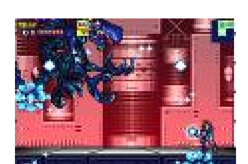
流程：乘Main Deck右边的电梯（V6）来到Sector 1（L2），到（K7）房间时往上走，在（I7）的右下角放置Bomb，爆破后会出现新的通路往上走进入（H6）用Bomb破坏



墙壁来到（H5），消灭下层的敌人，让剩下的x组合成新的敌人（共2个），从正面攻击是无效的，需要用Charge Beam或Missile攻击其背部，推荐用Charge Beam一发即可解决掉敌人。这时左边的门会打开，进入。来到（I4）后走左边的门进入，沿通道前进来到Boss Room（I1）。

Boss：这只骨龙的尾巴是无敌的，可以挡住任何攻击，瞄准尾部以外的部分用Charge Beam或攻击Missile，推荐用Charge Beam，其攻击力大致是Missile的三倍。之后的巨型x为冲撞型，胜利后取得Screw Attack，使Samus的Space Jump具备攻击力，全游戏最强的攻击技巧，发动时无敌状态。

Plus：消灭Boss后按原路回到（J7），在左边的墙上向右边发射Missile破坏墙壁进入（J8），用Wave Beam开门，用Screw Attack破坏（J8）的地面。顺通道往下进入（M10），一路用Screw Attack和Wave Beam开路即可。最后使用Screw Attack破坏上方的地面来到（J13），之后就可以顺着以前的老路回到Sector 1的Navigation Room（B2）。



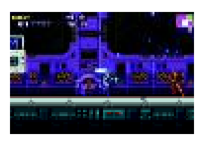
Final Mission

任务：到Main Deck的Operations Room设置空间站的轨道使之与行星SR388撞击，并乘飞船脱离空间站。

流程：在Sector 2的Navigation Room（B2）与电脑通话两次可开启舱门。具体路线以前已经讲过，直接前往目的地即可。进入（C17）房间后，走到（A16）左边的红色门前即可，这时SA-X出现。

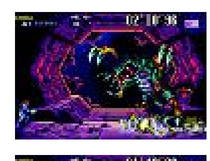
击败SA-X后进入红色的门（A16），来到（A14）修改空间站轨道。完成后有三分钟时间可以回到飞船。回到飞船停泊处后，来到屏幕最左边，右面会冲出一只巨型的Omega Metroid，此时攻击是完全无效的，得在Samus的HP只有一点的时候之前击败的SA-X的细胞又会变成人形攻击Metroid，在SA-X被再次击败后，会变会细胞状，Samus在吸收了之后会回到最强时期的状态，这时使用Ice Beam或Charge Beam攻击就能奏效了。

Boss（SA-X）：最好用接近战，让它使出Screw 在Samus左右跳，这样可以很容易瞄准。用Missile可以冰冻它一秒钟左右，只能用Charge Beam攻击。之后的巨型x为Beam型。

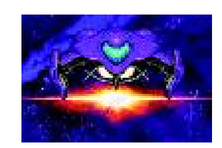




Boss（Omega Metroid）：要害是腹部，只能用Ice Beam或Charge Beam攻击。



其他 & 秘密



多样的结局：根据完成游戏时的时间和Item的收集率，结局的图片也会有所变化，具体结局条件有

Item收集100% 以下，时间4小时以上

Item收集100% 以下，时间2小时以上、4小时以内

Item收集100% 以下，时间2小时以下

Item收集100%，时间2小时以上

Item收集100%，时间2小时以内（完美结局）

结束游戏后：在已通关的Save旁会有一个Metroid符号，重新开始时在START菜单中加入了两个选项Continue和Start Over。以下给出具体作用



Continue：继续上次的进度，但是游戏中所有的门都是打开的，可以任意出入。



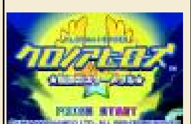
Start Over：所有状态重新开始，但在地图画面会多出三种信息，左边是游戏中所有Item的已收集到的数量/游戏中总共的数量。如果该地图某一类物品收集完成，地图上方会有一个小的该类物品的标志并且图案上会有个小勾（注意每张地图上都有三个种类的物品）。地图左下角是当前的游戏时间。

两种都方便了完美结局的达成。

在Prime里玩nes版的Metroid 1

要在NGC上重温原汁原味的Metroid 1，先要完成GBA版的《Metroid Fusion》，然后用GBA/GC连线把fusion和prime连接，然后就能玩到Metroid 1了。



	本月热门GBA游戏点评（一）		
	Puyol	龙二	Yujioh
	8 前作非常受好评的STYLE CHANGE环节，在今作中又有了新的变化，全新的GROUND STYLE，可以利用不同的地形，给予敌人特别的伤害，增强了游戏的战略性。战场方面也增加了“沙漠”、“熔岩”等新场地。当然，也少不了新的敌人和晶片等新要素。相信玩过前两作的朋友们一定按耐不住内心的激动了吧？那么就快拿起你的GBA，进入洛克人的网络世界吧！	9 ROCKMAN EXE系列终于推出它的第3部作品了，较之前两部而言，本作的改进算是比较大的了。不论是新增加的地形以及新的武器等等，都是前几部作品所没有的，还有新的晶片，相信也是吸引ROCKMAN FANS的好东东。难度方面还是一如既往的BT，但与正统的作品相比，似乎算不上什么了。以网络做为主题的题材选的很具有时代感，RPG和ACT爱好者都不应该错过的作品啊。	8 绝对是适合高打的游戏，难度可以说是足够的弓虽。因为换成了RPG的形式，所以有很多玩家会有点不适应，但玩过以后会发现，原来还是ACT的打法啊。只有通过灵活的操作闪避和攻击，准确的计算每一步，合理的搭配武器和道具，才能顺利的通关。新增加的变身芯片也很实用，令游戏性大幅度上升，绝对是近期值得一玩的GAME。
	7 个人很期待的作品，因为一直很喜欢克罗诺系列游戏，游戏改成了A.RPG形式，战斗系统感觉和光明之魂很相似，相信大家能很快上手。唯一感到不爽的地方便是，怪物种类太少，场景过于单一了，开始时还绝的挺爽快，多打了一阵以后就觉得有点乏味，不过道具和武器到是蛮丰富的。另外还有那个很COOL的冈慈可以选用，喜欢ACT类游戏的玩家不妨试试看，毕竟这还是一部动作为主的游戏啊。	8 玩惯了横版过关型的风之克罗诺亚，上手一下子还真没有习惯。ARPG似乎成了近几年来很热门游戏类型，这也许和DIABLO风靡世界有关吧。提升等级之后能够得到CUSTOM POINT，通过不同的分配点数，达到不同的效果，呵呵，听上去真的和DIABLO很象啊^0^通过加强自己的武器，也许还能创造出属于自己的究极武器来，活活。如果觉得纯ACT的克罗诺亚玩腻了的话，你可以来试试这部作品，应该不会让你失望的。	8 又是一个改变了类型的游戏。从横版过关到ARPG的过渡，可以说是一部实验性的作品。我个人感觉这次的改变还是不错的，换成了经验值、升级点数的设定，上手也很容易。武器种类算是比较丰富的，但总感觉有一部分的武器设定的很鸡肋，希望在下一部的作品中有所改进吧。人物很可爱，一贯的卡通风格，应该会吸引一部分的女性玩家。
	8 速度！速度！只有SONIC才能带给你速度无比的爽快感！前部作品给人留下的感觉非常的好，把握住了SONIC游戏永远的主题——速度感！而且本次的游戏人物在初期并不是都能选择的，只有过关后才会逐一出现，这便增强了游戏性和乐趣，成就感也一定很高。画面方面较前作有所进步，残影等各种特效都是前作所没有的，看来SONIC TEAM制作小组已经吃透了GBA的机能了。	9 最喜欢MD时代的SONIC了，当时第一次见到的情形真的可以用震撼来形容。亮丽的画面，独特的操作感觉，速度感的巨大体现，这一切都是那么的完美，COOL！人物方面则多了CREAM——带着CHAOS的少女兔子。游戏的地图是前一部的6倍之多，新增加的TRICK ACTION也很新颖，能在空中做出不同的花样动作。还有那可爱的CHAOS育成模式，总之这是一部集大成的作品。	8 SEGA的作品向来以硬派著称。游戏中带有美式的风格，狂放，爽快的特征。SONIC作为SEGA系列的招牌作品，享有很高的口碑，尤其是ADVANCE系列，在DC和GBA上都有不俗的表现。本作继承了前作的风格和操作方式另增加了新的空中动作和角色。美式的人物设定，风驰电掣的速度感，再加上独树一帜的操作方法，令SONIC的FANS疯狂不已。



游戏点评	本月热门GBA游戏点评（二）		
	Puyol	龙二	Yujioh
	8 SQUARE和ENIX合并后的第一部GBA作品，主角是FF系列中人气很高的路行鸟和它的一群可爱的伙伴们，当然还有FF中的黑魔法师等。游戏是PS上那部《DICEDE CHOCOBO》改良强化版。大富翁式的游戏模式相信能吸引很大一批女性玩家。操作方式很简单，地图也很多，还能利用这种魔石去干扰对手，召唤强大的同伴一同作战等。	**9** 大富翁？呵呵，不是啦，是路行鸟大陆。刚接触的朋友也许会把它当做是一部大富翁的游戏，因为玩法的确是太象了，但深入下去就会发现不是这样的。丰富的同伴召唤，魔石发动，一切看上去都象是FF的大富翁版，啊！还有那可爱的路行鸟，PLMM们一定很喜欢：）现在生活节奏越来越快，还是这样轻松点的游戏比较适合。开机就玩，玩完就睡^_^	**9** 今日的SQUARE已经不同与以前了，经历了合并后的她，以一种脱胎般的姿态展现在大家的面前。此作是由FF系列中相当具有人气的宠物路行鸟担任主角的TAB型GAME，玩法类似PC上的大富翁，通过掷骰子移动所操作的角色，占领地盘，召唤援兵，手段很多样玩起来也很轻松有趣，十分适合与好友或家人一同分享。
	8 在前作恶评如潮的情况之下，MMV公司再度推出了GBA版的EX2，真是勇气可嘉啊~~增加了三名新的人物，但都感觉很鸡肋，不过前作批评声最多的操作性和手感的问题得到了很好的解决，终于有点街机的样子了（前作的那几个BUG都是要命的）故事以KOF2K作为蓝本，仍然有援护的设定，出场队员变成了3人。大家都希望看到KOF这个系列能够更好的做下去，虽然已经不再是SNK了，但KOF在玩家的心中永远是最好的！	**7** 掌机上的KOF？真的是难以想象。靠掌机的这么点机能行吗？带着这些疑问我拿起了GBA，玩了几个小时，感觉还是那个KOF啊，虽然画面没街机那么漂亮，音乐没街机那么悦耳，但能够在小小的GBA上就能玩到街机的大作，那种激动不是一点点的，虽然手感还有点涩，虽然判定还有点问题，但看得出来这次是用心的去做了，而且还有那么多的隐藏选项，FANS应该会满足了吧？HOWING BLOOD，下一次会是什么？ FINAL BLOOD?	**7** 个人对FTG游戏不是很感冒，也许是自己太笨，没有天赋吧，也懒的去学。但KOF系列还是很喜欢的，就因为冲着里面那些具有魅力的人物，呵呵。游戏的手感做的不是很好，可以说是更本就没有KOF的味道，玩起来怪怪的，看来想要在GBA也做到街机的水平，确实需要做更大的努力啊。新增加的角色一个都不会用555555，隐藏要素的设定到是不错的创意。总之，只要是KOF的死忠就绝对不能放过！
	9 我最喜爱的漫画之一终于在GBA上发表了游戏！游戏开始的开场动画非常的震撼，类型更是我最喜爱的ACT，所以被列入了刷卡的首选。游戏可选择四位漫画的人气主角，游戏中劈砍的质感也非常不错，剧情完全和漫画一致，通过对话来进行过渡。另外还加入了武器收集模式。唯一遗憾的是游戏过 程单调了点，总体来说是非常不错的动作过关游戏。	**8** 继《指环王》之后的又一大动作过关类游戏，改编自日本人气动画《鬼眼狂刀》，剧情方面也完全没有缩水现象。充满魄力的动画和华丽的必杀构成了幕末的剑客的故事。游戏的整体难度并不低，砍杀的敌人数量会以分数的形式记录下来，看来成为千人斩并不是难事。	**8** 初玩被完美的动画所震撼，但进入游戏后却感觉到游戏比较单调，作为一款动作过关游戏，取消累计HIT数和搓招的方式会失色许多，好在这部动画又不少死忠，武器收集模式算是比较有特色的设定，必杀招无法升级也是游戏的一大缺陷，总体来是只能算是个饭后的小品级游戏。

街机模拟进度报告

来自Guru的ROM dump报告

度假归来的Guru，终于可以全力放下心思来dump ROM。这次把他的进度放在报告的头位，也表示了Guru取得地进度不小。



Guru向来是Model2模拟的鼎力支持者，开Model2 dump进度专页也表明了Guru对Model2模拟的期待。当然，以Guru的实力，并不需要象我们一样翘首以待，Model2 Dump进度专页持续不断的更新为Elsemi带来了充足的弹药，《东京番外地》的ROM相信已经在不少ROM收集者的硬盘里，而《爆裂刑事》的A版也于12号dump了下来，配合Elsemi的神速模拟，让我们再次证实模拟界确实发展得太快的事实。



Guru除了对Model2的热衷之外，最近对“新”基板也非常感兴趣。几个1999年后的游戏被dump了出来：

Vamp 1/2 (Danbi, 1999)

X Files (dgPIX Entertainment Inc, 1999)

Backfire! (Data East, 1995)

Vasara 2 (Visco, 2001)

Lord of Gun (IGS, 1994)

虽然我对Danbi公司并不太熟悉，不过《Vamp 1/2》却是曾经在电脑上看过的游戏，当时是被那非常有特色的画风和游戏类型所吸引的，游戏为动作过关类型，角色可有三层状态升级，在第三级时，角色可以变身为超强的战士。不过在电脑上玩的手感并不怎么样，希望街机上的版本不会让我失望。

大家有否留意最后一个IGS的游戏《Lord of Gun》，



虽然我无法在IGS网站上找到相关资料，但从字面意义来看，这是应该是一款枪战动作游戏，希望和IGS新发表的《魔域战线》是同一个类型。自PGM系统模拟后，IGS的游戏陆续被dump了下来，继上次《蜂爆》之后，《三国战记——风云再起》也在MAME的WIP里出现。希望Elsemi在Model2的模拟告一段落之后，能重新把目光放在PGM的基板解密上。作为目前最大的dumper，Guru的进度总要比模拟器走得快那么一点，随着一些经典基板陆续被模拟，dumper也只有把目光放到了95年以后的游戏。令人惊喜的是Banpresto的《电神魔傀》系列已经被MAME列入了“通缉”列表，Banpresto 的基板都是清一色的标准 M68K CPU， 并没有定制芯片，一旦得到了捐赠， 模拟只是水到渠成（不知道这次国内的玩家能否实现这个壮举）。希望能在不久之后，《电神魔傀》出现在Guru的页面，这不但是我对模拟器的最大愿望，相信也是许多人的愿望……

责编小记

来北京后，始终围绕着一个“忙”字，从早上到编辑部到晚上十点钟，时间眨眼就过去了。虽然忙，但感觉并不是那么辛苦，广东的朋友在QQ里常抱怨，上班好辛苦啊！而我却感觉忙得非常“幸福”，或许这就是是否干自己兴趣内的工作的根本区别吧（估计偶曾被称为被虐待狂也是一个原因），希望大家也能在工作的忙中体会到那份充实的幸福。

杂志的增刊也该揭开面纱了，这次增刊是由我们和射击联盟联合制作的《射击编年史》（初定名），内容我想大家都能字面意义来了解吧。这段时间在赶杂志之余还得负责增刊的工作，确实不是一般的“享受”，通过射击联盟各位高手的文章，我终于可以完美通过《打击者1945》的一周目了，在自己水平提高的同时，也再次体会了深入研究游戏的那份执着……

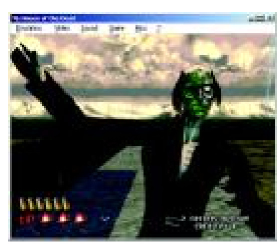
在这里想作个调查，调查一下大家听到的最难忘的声音，例如《街霸II》的“Shaoryuken!”、八神的狂笑、《生化危机》里丧尸的“呜~”声之类，当然，这些都是必须与游戏相关的。如果哪位读者有兴趣，可以发E-MAIL给我，我会在下一期文章里登出来哦！

上期漏了的MAME全套截图压缩包已经在这期光盘补上了，并送上MAME全套海报压缩包，相信大家都会喜欢！

Model2

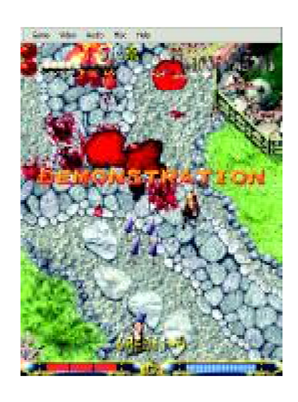
自从星云大师宣布开始进行Model2的模拟之后，模拟进度就开始疯涨。Model2的声音模拟比预想的要来得早，在用新版的NebulaAM2测试Model2B的游戏时惊奇地发现，支持声音后的Nebula对模拟速度的影响并不大，从中我们可以看到NebulaAM2的代码非常精密。当我们正在为拥有声音的《电脑战机》而欢呼时，我们的星云大师已经把“魔掌”伸向了Model2C，并坚持了向来低调的态度，一张有纹理的《死亡之屋》截图在Cps2shock上发表。Model2C模拟的进度就这样简单而又直接地展现在我们面前，看来《爆裂刑事》已经在不远处向我们招手了。这里不得不对Elsemi说一声：神啊，我们感谢你！





FBA

每次都把Final Burn Alpha的进度单独提出向大家报告，是因为我太喜欢这个模拟器了！这次对CAVE射击游戏的支持又是一个巨大的飞跃，尽管版本号只是简单的增加。CAVE的射击游戏向来是以全屏幕密集子弹和华丽夸张的画面取胜，变态的子弹判定更让许多初级玩家大呼过瘾，但MAME在我们低端机器上模拟时的速度会让不少玩家出现玩着会睡着的“恶”现象，不过FBA v0294及时挽救了我们。FBA独创的3D projects效果终于成长为一个新的系列，带来的不但是视觉的享受，更是真实街机的感觉。这次我把光盘的FBA新游戏做成了直接运行模式，希望能让更多的初级玩家一起来体会模拟器的魅力……



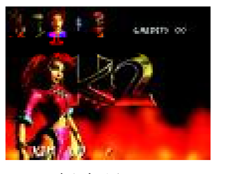


Raine

Raine虽然在技术上已经落后MAME一大截，但一直凭着自己的努力和诚意赢得不少模拟玩家的心。新版Raine 0.37.1赶在了平安夜发表，《超时空要塞》的街机版都已经被支持了，并加入了来自AdvMame的新显示效果scale2x。看来，Raine小范围精密完善的更新方式会一直持续下去，这也是唯一从MAME的阴影下走出自己特色的路，当然，这次还是向MAME“借”了不少东西。

MAME

传言果然是真的，MAME v0.63会在年内发表，虽然这个“年内”是我们中国的年。大家是否觉得这个版本的MAME发表得太仓促了，其实自去年11月12日发表的MAME v0.62到现在刚好已经两个月，看来大家都被MAME v0.62支持的那堆射击游戏喂得很“饱”。这次的MAME v0.63属于一个过渡性的版本，过渡并不代表仓促，模拟器的进步也不是单纯以游戏支持量来衡量的。MAME发展到现在，无论游戏支持量还是模拟完成度都已经完全超过了硬件的发展，现在更需要的是完善和优化已有的游戏驱动，这也正好解释了标题“Core wars”的含义。



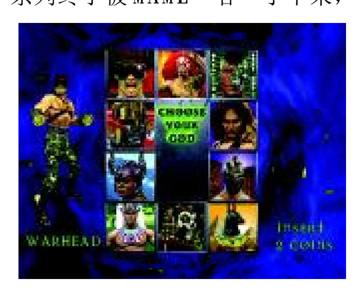
版本号：0.63

标题：Core wars

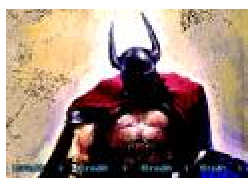
支持ROM数：3690个

更新内容：这是一个核心修正版，以完善游戏的模拟和核心的修正为前提。

Aaron Giles除了对MAME核心的不断完善外，仍继续他的CHD模拟，虽然这些材质游戏会让我们的机器不堪重负。《杀手学堂》系列终于被MAME“吞”了下来，我们再也不需要为U64Emu复杂的模拟步骤而发愁，WarGod的CHD文件在0.62版就已经流传出去，支持它也是必然的。好在这三个CHD的容量都不太大，我们这类收集狂稍微可以松一口气。



Haze的System32模拟算是MAME v0.63最大的焦点，借助R.Belmont的帮助，System32的模拟程度并不低，但在实际测试时还是遗憾地发现MAME目前对System32的模拟仍然和Modeler有不小的差距，这体现在





MAME 里缺失的背景和失真的音乐上。当然，Modeler 已经停止开发，相比于 MAME 日志性的更新，以后的结果是不难想象的。虽然 Haze 放出了土星互换基板 ST-V 的 Bios 运行画面，但这并不代表 ST-V 的模拟不远，Haze 也承认目前只能运行到 Bios 画面为止，看来 Haze 也只是个人，只是属于比较疯狂的人而已。

麻将游戏爱好者和喜欢某些"原始"趣味的玩家可以一直接跟着 MAME 革命下去，因为 Haze 和 Nicola 的表现已经表达了他们把此类游戏进行到底的决心，只是不知道什么时候会轮到我们熟悉的《电子基盘》和《黄金眼》。



图像部分改良了的游戏：

-《Subroc-3D》,《Turbo and Buck Rogers》使用 artwork 来显示 LED 计数器。[Stefan Jokish]

- 修正了《Dynamic Ski》的颜色问题。[Stefan Jokish]

声音部分修正了的游戏：

- 《Subroc-3D》加入采样支持。[Dave France]

- 修正了 Exid 游戏的 noie 周期。[Jim Hernandez]

- 初步支持了 Namco NA 声音。[Phil Stroffolino]

其它驱动改良：

- 部分模拟了 Birdie Try 的保护。[Angelo Salese]

- 改良了《Quiz F1 1-2 Finish》的解密部分，不过还没有完成。[Angelo Salese]

- 修正了游戏《Golfing Greats》中球的位置定义。[Olivier Galibert]

主程序改良：

- 增加了 -nodisclaimer 和 -nogameinfo 参数，可以不显示读取游戏时的信息，不正确的模拟警告将不能被屏蔽掉。[Aaron Giles]

- 用 QueryPerformanceCounter 替换了 RDTSC 时脉。这可以修正 SpeedStep 笔记本上的问题。不过可能会导致其它机器上更严重的问题。因此，可通过 -rdtsc 参数强制调用原来的方式。[smf]

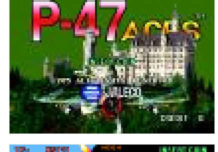
新版支持的游戏列表：

Off Road Challenge	Shrike Avenger
War Gods	Grudge Match
Sharpshooter	Killer Instinct
Killer Instinct 2	Dr.Micro
Run and Gun	Holosseum
Super Visual Football	Burning Rivals
Rad Mobile	Rad Rally
F1 Exhaust Note	Alien 3
Sonic	Golden Axe 2
Spiderman	Arabian Fight
Gumbo	Golly Ghost
Moon Shuttle	SF-X
Mighty Monkey	Triv Two
Pirates	Free Kick
Perfect Billiard	Wakakusamonogatari Mahjong Yonshimai
Got-cha	Formula 1 Grand Prix Part II
Real Mahjong Haihai	Real Mahjong Haihai Jinji Idou Hen
Real Mahjong Haihai Seichouhen	Mahjong Kyou Jidai
The Mah-jong	Mahjong Hourouki Part 1
Seisyun Hen	Mahjong Hourouki Gaiden
Mahjong Hourouki Okite	Mahjong Clinic
Mahjong Rokumeikan	Tugboat
Super Triv 2	Penguin Bros
Target Hits	TH Strikes Back
Alligator Hunt	World Rally 2: Twin Racing
Maniac Squares	Snow Board Championship
Bang!	Boomer Rang'r/Genesis
Kamikaze Cabbie	Liberation
P-47 Aces	

新版游戏推荐

STG

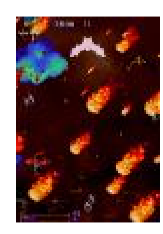
1、以彩京游戏为基础的“Shooter Rush”风从0.59版刮到现在仍没有停息的迹象。这次最受注目的飞行射击游戏是Jaleco公司开发的横版飞行游戏《P-47 Aces》。这类横版射击的游戏中最赋盛名的应该是《野马战机》，而《P-47》的一代虽然在画面上并不会差，但手感却相差很多，而这款95年出品的《P-47 Aces》是由NMK和Jaleco联手打造，系统非常完善地继承了《野马战机》，并增加了四个各具特色的角色以供大家选择，虽然飞机的武器非常强大，但敌人无规律的子弹和强制横向的卷屏大大加强了游戏的难度。



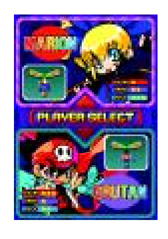


2、《Dragon Blaze》（龙之光辉）的图形修正版终于被MAME正式支持，虽然不少玩家已经用MAME v0.62把它打爆了N次。通过Redump的ROM图象问题已经完全解决，不过声音ROM目前还没有任何动静，在声音驱动完美的情况下，这不能不说是一个遗憾，MAME也低调地把一个空白的声音ROM文件填进了压缩包，让大家在寂静中品尝这个经典射击游戏。





3、彩京第二代基板的驱动从MAME v0.59开始就不断地在完善，MAME v0.63的修正体现在一些小细节上面，原来的贴图错误和图层顺序错误都得到了修正，云层、背景、星空也比以前漂亮多了。《GunBird II》是一个经过一补再补的ROM，这次又发表了新版本的ROM，当然是为了遵从完美模拟的信念。另外，彩京2001年名为《Gun Barich》的打砖块游戏也被MAME正式支持，人物使用了《GunBird》系列的人气女主角，游戏整体画风非常可爱，系统也继承了不少射击游戏的风格。虽然不属于射击类游戏，不过既然是彩京的作品，不列入STG似乎不合情理。





ACT

曾经被Modeler支持的System32游戏也被MAME吞并，虽然目前的效果并不是很好。System32基板的二维能力非常强，上面的几个动作游戏都是当年街机室的玩家热宠，这其中包括了上期为大家介绍过的《战斧2街机版》，还有近期大热的《蜘蛛人》以及以阿拉伯飞毯魔法时代为背景《阿拉伯战士》。目前MAME在模拟游戏背景上仍然有问题，想完全领略它们魅力，估计得等MAME 0.64版的发表。





OTHER

除了新支持的几个麻将游戏之外，我们还可以找出几个不错的游戏。

1、Gaelco几个游戏的模拟也是本次MAME的一大焦点，个人欣赏的就是这款横版射击游戏。玩家是控制一个踩滑板的小孩拿着激光枪来对抗外星的异形（有点夸张）。整体的画面非常不错，和大型机械对抗的场景令我想起了《终结者》中的未来战场。虽然是老套的故事情节，但游戏性却一点也不差，过渡非常自然，游戏中有一段需要玩家控制飞机起飞的过程，只是在太空的战斗中，飞机的翻滚姿式似乎傻了点。



2、由emulatronia.com放出的美版街机主机Gaelco上游戏《WORLD RALLY 2》，已经在新版的MAME上看到了，这个双屏式体感汽车游戏在当时让不少人感到惊艳，使用背景和活动图象融合的伪三维技术使画面看起来非常华丽。遗憾的是，虽然从截图来看游戏运行得非常完美，不过游戏中仍会出现背景和汽车脱离的现象，只能期待下一版MAME修正。



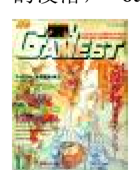
3、如果把《雪山兄弟》和《炸弹人》两个游戏融合在一起将会怎么样？没错，这个可爱的游戏就是融合了两种类型的风格。游戏中你必须控制小企鹅使用手中的炸弹把各地的电脑光盘安放好，作为一个版面型的游戏，难度并不大，游戏中可以通过拿到各种光盘获得更强的火力。比较有特色的是，你必须利用场景中的各种工具来取得隐藏的得分。

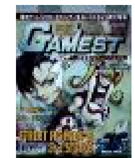


回顾街机游戏的发展历史——Gamest 大赏

中国的街机游戏的发展并不算太迟，从八十年代开始，到九十年代初期已经是街机游戏的鼎盛时期，期间的经典游戏也只能由广大的街机仔凭借玩的经验和次数来评价，一些大型游戏杂志都被家用机游戏给占领，街机游戏也只能在某些不显眼的小版块里大致提一下。街机游戏在中国似乎没有什么文本的东西去记载下来，剩下的点点滴滴也只存在于当年混迹各大街机室的游戏玩家的脑海中。

“Gamest”这个词相信有不少玩家都接触过，《Gamest》是一本介绍日本的大型街机游戏的专业杂志，在同类杂志中无论是权威性还是发行量都是最高的，加上日本在游戏界的地位，《Gamest》可说是当年最好的街机游戏杂志。《Gamest》于1986年由新声社创刊，在1987年通过读者票选的方式举办“Gamest 大赏”，对当年出产的街机游戏进行各类评比，由于采用了读者投票制和街机市投币率调查制结合，避免了在大赏中任何可能产生的作弊现象，真实地反映出该年度玩家心目中最好的街机游戏。在新声社的努力下，Gamest 大赏成为当时最具声望的奖项。大赏中除了评选出该年度最好的街机游戏并赋予其“Gamest 大赏”的名号外，还分别针对各类特色游戏评选出“最佳画面赏”、“最佳音效赏”、“最佳角色赏”等十多个奖项。Gamest 大赏共举办了十二届，随着街机业的没落， Gamest 大赏的创办者新声社也因经营不善而倒





闭，我在《失落的天堂》里开设这个栏目的目的，是希望借着模拟器，逐期为大家献上历届Gamest 大赏的作品，带领广大街机仔回味那段激动且感伤的岁月……

第一届GAMEST 大赏

★GAMEST 大赏

名称：太空战斗机

制作公司：TAITO

使用模拟器：M.A.M.E

★最佳画面赏

名称：AFTER BURNER

制作公司：世嘉

使用模拟器：FinalBurn

★最佳音效赏

名称：源平讨魔传

制作公司：任天堂

使用模拟器：M.A.M.E

★最佳角色赏

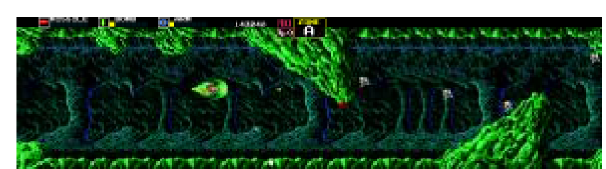
名称：麻宫雅典娜

制作公司：SNK

使用模拟器：M.A.M.E

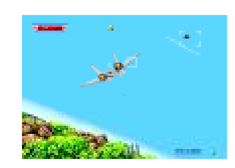
在第一届Gamest 大赏前，日本的大型街机游戏业已经发展到了一定的高度，当时的街机市场几乎被TAITO、NAMCO、SEGA 三大公司所垄断。《小蜜蜂》、《吃豆》等游戏把小孩子们的注意力从室外的弹波珠吸引到了街机室……

获得第一届Gamest 大赏的是1987 年最具震撼力的横版射击游戏《太空战斗机》，无论是三画面的大型框体设计还是华丽的敌我角色都极具魄力，独创的多线游戏发展和三种武器升级概念都是划时代的设计，得到Gamest 大赏的称号也是实至名归。虽然这个游戏在国内并不多见，可能是机器的成本太高，但即使是现在在模拟器上把玩，仍然能感受到当年给玩家带来的震撼。

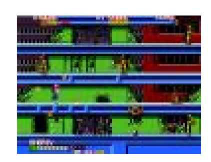




获得最佳画面赏的《AFTER BURNER》借助当时顶级性能的SEGA 基板，灵活运用了画面的放缩功能，在视觉给玩家无与伦比的刺激。第一人称的视觉画面加上飞行的速度感，让当时的街机玩家大呼过瘾。在模拟器上的画面虽然现在看起来有些“惨不忍睹”，不过作为八十年代的仿三维游戏，画面确实有突破性的创新。现今是什么游戏都以三维画面为卖点的时代，在感叹科技发展的迅速之余，我们是否应该为游戏性不断降低的新游戏而感叹。







SNK在设计人物方面确实有过人之处，接触过“KOF”系列的玩家都会知道超能力队的麻宫雅典娜吧，第一届最佳角色赏正是SNK的《麻宫雅典娜—歌唱战士》。其实这个人物早在1985就被SNK设计出来，此作是以她为主角的第二个游戏（算起来雅典娜也挺老了）。游戏采用了升级系统，可说是人物养成的原型，游戏过程我们还可以看到麻宫雅典娜的成名技“水晶波”的雏形，作为KOF迷而又没接触过此作的玩家，是否有遗憾的感觉呢？

一些老资格的街机或者会质疑，为何《街霸》没有出现在上面的大赏名单。其实玩过《街霸》第一作的玩家都知道，当时的系统还非常不成熟，出招判定也非常的不合理，从而导致出现把摇杆摇到手麻后爆机的情形，所以只得了个第七名。《街霸》的经典意义并不在于本身游戏的优秀程度，而是对之后格斗游戏的深远影响。

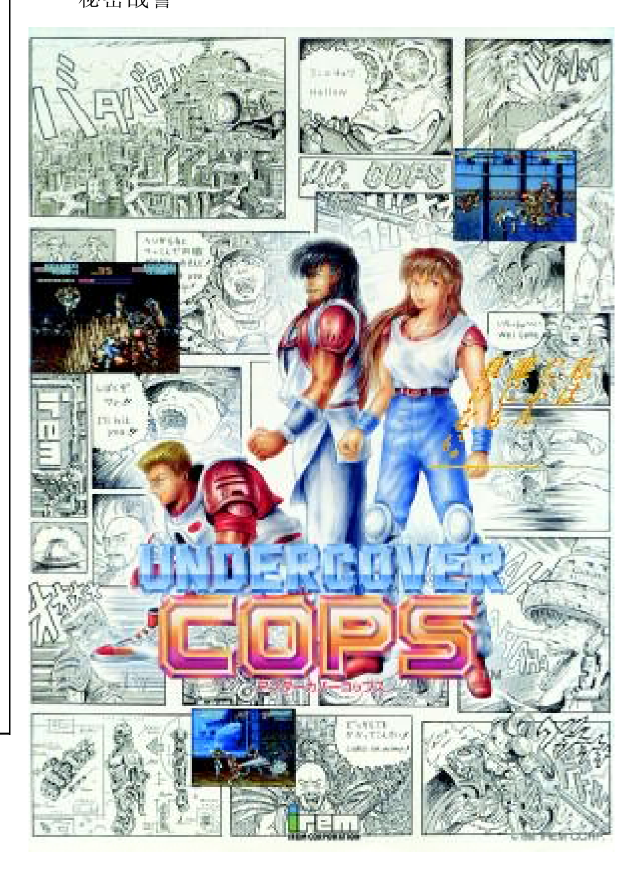


经典游戏推荐

ACT

UNDERCOVER COPS

秘密战警

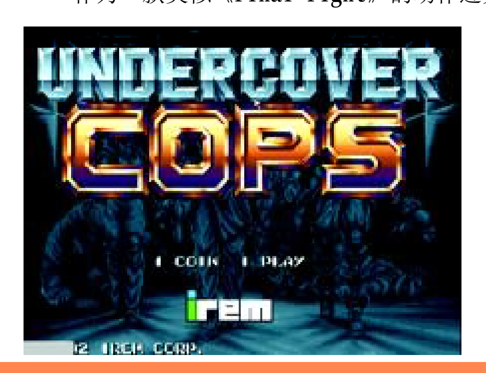


故事篇：

未来的美国充满了暴力和恐怖活动，警方的力量此时已经难以制压这些罪恶。市长在自己的办公室内秘密召见了三位警官，让他们组成一个防恐小组渗透到黑社会组织的内部，这个小组由空手道高手、橄榄球明星和一位女性义务警官组成。他们通过自己的战斗能力破坏黑社会的组织以维持社会的安定。

鉴赏篇：

作为一款类似《Final Fight》的动作过关类型游戏，典型的帅哥、壮男加美女角色自然少不了。游戏无论画风还是动作都偏向于欧美风格，三位角色都属于比较“粗壮”的类型，攻击倾向于豪爽的方式。游戏中的角色可轻易举起卡车或抱起电线杆攻击敌人，游戏中的女性角色：罗莎虽然在外型上没有其它游戏的女性角色那种亮丽，但充满个性、豪爽的动作（能举起卡车的女孩能不豪爽吗？），一改过去大家对女孩子的印象，为她赢来了日本街机游戏大赏的最佳角色称号。



在操作方面仍然是典型双键控制，除了标准的伤血护身招外，还针对每个角色的不同的职业赋予其巨大威力的超必杀，超必杀可以通过跳跃中摇一个正半圆方向再加攻击键使出，当然，在威力巨大、无差别全屏幕攻击的同时，也会消耗不少的HP。

粗旷的敌我角色设计和破落废墟的游戏背景，充分描述出了未来美国的混乱。巨大的人物设计和暴力的格斗风格为我们带来无与伦比的爽快感，难道这也是一种暴力美学？

S T G

兵蜂II

故事篇：

美丽的米罗雅公主通过心灵水晶发来求救信息，自己所在的星球米路正在受到邪恶军团IVA的攻击，我们的英雄——兵蜂，从店里飞向天空，踏上了救美之路……

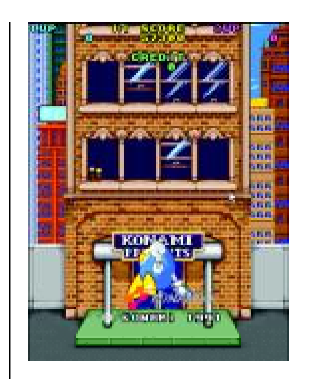


鉴赏篇：

《兵蜂》，这个熟悉名字可以把许多玩家带进回忆里。抛弃现在宣扬华丽、强调真实的游戏，去寻找回儿时那个“叮铛”声响彻蓝空的世界……

说到兵蜂，大家一定会马上联想到任天堂红白机那只伸出两只小手、飞行在蓝天的小精灵吧！《兵蜂》系列首创了空中和地面武器分离的系统，在攻击空中的敌人的同时，也得用手中的炸弹把地面的敌人干掉，这在以后不少射击游戏中都有采用。而攻击白云中的叮铛使其改变颜色，从而得到不同的能力在当时也令大家感到非常新鲜。

而《兵蜂II》经过六年的改进，不但继承了原来独创的叮铛系统，在画面上也有了巨大的改进！新增的攻击方式配合轻松有趣的风格，使用《兵蜂II》一跃成为1991年最受欢迎的射击游戏。而聚气攻击则为《兵蜂II》锦上添





花，另外游戏增添了一些隐藏的要素，譬如在某些特定的地面上可找到同伴，和同伴牵手后可以释放威力巨大的武器。无论从怀旧还是品位的角度来看这款游戏，都有足够的理由让你走出现今华而不实的游戏，投入到这充满童趣和活力的“叮铛”世界。

O T H E R

Tumble Pop

吸尘小子

故事篇：

对于这类以游戏性取胜的游戏，故事似乎并不占重要地位，然而故事却是发展游戏特色的一个重要体现，这个



体现直接表现在我们主角的武器上。故事的年代设计在未来，一个疯狂的博士为了征服世界而制造了许多怪物和机器人。两位主角于是带上自己的超级武器：真空吸尘器踏上了征讨邪恶博士的道路。

鉴赏篇：

这是一款非常独特的游戏，我在自己家附近的机室内第一次看到它，就被它轻快的画风和简单的操作所迷住了。《吸尘小子》可说是一款受《雪山兄弟》影响非常大的游戏，许多诸如切换画面、阶梯式场景等系统都是从《雪山兄弟》借鉴而来。而其突破《雪山兄弟》的框架，展示出游戏特别的魅力，主要依靠主角的武器：真空吸尘器。主角本身无任何直接的攻击途径，只能通过游戏途中吸取敌人，然后释放出去通过碰撞消灭敌人的方式进行。而被吸取的敌人并不等于已经死亡，在一段时间如果不释放，它会破开主角的吸尘袋跑出来，同时主角会被敌人消灭，于是，准确地释放被吸取的敌人成了游戏通关的关键。





为了让游戏更有趣味，DATA EAST不但在画风上下了许多工夫，而且为游戏添加了许多隐藏特点。同时吸进五个敌人，释放后会变成巨大的雪球，可以在无阻拦的情况下撞掉途径的敌人，并留下一大堆宝石、金币。通过收集完整屏幕下方的字母可进入特殊的奖励关卡，双人游戏时，在这里竞争一定是最厉害的！而增加真空吸尘枪距离的电池和增加行走速度的滑冰鞋更是游戏过程中必备的宝物。当你拿到大型吸尘器一扫全屏幕的敌人时，只能用一个“爽”字来表达。

街机模拟Q & A

Q：为何我用Nebula玩《三国战记》等PGM游戏时是英文版？我以前在街机上玩的可都是中文版啊！

A：目前PGM游戏的ROM都包含了各个语言版本的信息，默认语言为英文。通过进入“GAME”菜单的“REGION”选项可以选择相应的语言。

Q：我在网上下载了一些《拳皇》的连续技录像，使用WinKawaks播放时，进入倒很正常，但播放时却不是连续技，这是什么原因？

A：这是因为WinKawaks里的频率设置问题。一般作者在释放自己的录像都会写上自己录制时使用的频率。频率修改可以进入主菜单的“杂项”，选择“配置 68000 频率”，调整到作者使用的频率既可（比如从12Mhz改成16Mhz）。

Q：我想用Nebula上互联网和别人联机游戏，但在菜单里却找不到相应的选项？

A：Nebula的联网系统是通过另外一个叫NEBULANET.EXE的文件启动的，只要运行Nebulanet.exe就可以直接进入联网游戏的Kaillera菜单。

Q：我在MAME官方主页里下载了Win32核心的MAME 0.63，但怎么运行游戏？

A：官方发布的MAME并没带GUI，需要用命令行启动游戏。具体的启动方法是在命令行窗口，进入MAME目录，键入：mame ROM名。例如：mame kof97。也可以通过建立和MAME连接的快捷方式，然后进入该快捷方式的属性菜单，直接在目标栏里打入需要载入的ROM名。也可以使用EmuLoad等前端来运行，通常官方发表的MAME比其它改版无论速度和稳定性都更好。

Q：我想玩ZINC游戏，但运行时双击主文件却马上退了出来？

A：ZINC和官方MAME一样，只是个核心，需要用命令行来启动游戏。目前已经有不少ZINC的前端都非常好用，ZINC的GLIDE驱动非常不错，而OpenGL的驱动还可以，D3D驱动相对没那么成熟，从而导致一部分人使用GeForce系列显示卡比用Voodoo系列显卡慢的现象。



在模拟器技术不断发展的今天，许多有创造性的人正在尝试对各种不同系统进行模拟。下面就是一篇对SEGA 32x和SEGA CD模拟器AGES的作者Jeffrey Quinn的采访记录。本文的采访者是Zoop。在给大家看这份文章之前，先简单给大家介绍一下家用机SEGA CD和SEGA 32X。

SEGA 32x & SEGA CD

模拟器AGES作者专访

原文: Emulation X 译者: Leaf

什么是SEGA MD和SEGA CD ?

SEGA Megadrive（MD）是世界上第一部16位主机。SEGA于1988年10月在日本发售了这部以PC-E为竞争对手的系统。次年又发售了名为SEGA Genesis的美版系统。这部主机在大陆俗称世嘉五代。MD的日版和美版的取名都很有含义，Megadrive——意为“兆位驱动”，标榜了SEGA颇为自豪的相对于FC和PC-E游戏的大容量卡带的使用；而Genesis就是“创世纪”，凭此主机在欧美开创一个新的世纪。毫无疑问，SEGA对MD的登场充满了希望。

MD以一颗8MHz的Motorola 68000为主CPU，另外有一颗4MHz的Z80协从CPU，分辨率可达320x224。最大发色数为512，可同显64色（92年后提升为128色）。有6个FM音源和4个PSG数字音源。

客观来说MD的机能是速度有余而功能不足，许多像回旋缩放的特效只能以软件模拟的方式运作，而诸如半透明之类则索性不支持。因此由于硬件上的限制，MD倾向于制作重视速度感，流畅感的动作类游戏。而需要细腻画面，动听音乐的RPG类游戏则是心有余而力不足。结果MD在日本国内并不得宠。MD的发售要早于SFC，遗憾的是差不多两年时间的辛苦积累比不过SFC的几个大作所带动的销量。不过在欧美市场SEGA的努力并没有白费，由于几乎以利润为零的价格抛售主机，93年MD曾在美国超过了SFC的市场份额，在欧洲和亚洲其它地区（中国大陆，台湾，新加坡），MD都卖得相当不错。可以说在16位主机时代是SFC和MD共同的天下。

然而紧接着MD不得不面对次世代主机的崛起，和SFC在卡带内部加载DSP不同，MD是希望统一地提升主机硬件来得到“进化”。于是SEGA CD计划登场了。发售于1991年12月的SEGA CD提升了主机的性能，比如扩容的RAM达到了768KB，在硬件上支持了原来没有的回旋缩放效果，SEGA CD甚至有一颗比MD更快的68000 CPU（12.5 MHz）。SEGA CD的身上很明显有着模仿PCE-CD的痕迹。可惜的是试图以add-on方式强化主机以抗衡次世代主机的尝试，被证明是失败的。

什么是SEGA 32x?

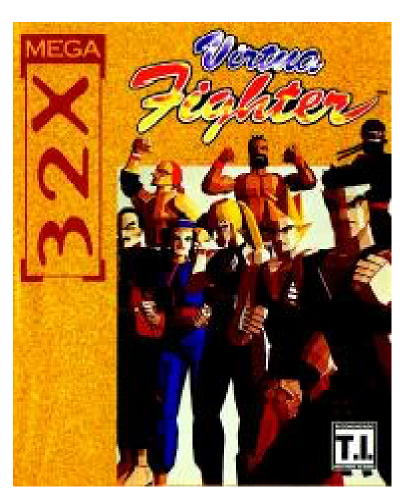
SEGA公司1994年11月发售的Super 32X是SEGA继SEGA-CD以后为MD制作的第二个add-on。确切地讲，Super 32X并不同于SEGA-CD是单纯意义上的周边提升装置，Super 32X实际上是对MD主机系统的彻底升级。有一部分人认为SEGA之所以保留MD只是为了兼容MD的卡带和少附加一个电源。看了Super 32X的硬件规格后，不得不承认这个说法不无道理。

Super 32X使用两块日立（Hitachi）的32位元CPU“SH2”，这是一块时钟速率为23 MHz的RISC CPU，其速度可达40 MIPS。而MD的68000和Z80两块CPU已经成为了协从处理器。Super 32X每秒可以处理50，000多边形，硬件支持回旋和缩放。分辨率和MD一样，可同时显示32，768色。音源则在MD的基础上再加了两个立体声声道。使用卡带存储，并且兼容MD。Super 32X还可以将原先不支持存档的游戏进度保存下来。就机能来讲Super 32X已达到了次世代主机的水准。

尽管SEGA官方从未承认，不过仅从Super 32X的技术规格和发售时间就不难发现，Super 32X有着SEGA后来推出的32位元主机的影子。SEGA当时的态度很矛盾，既不想放弃仍在创造一定效益的MD平台，又要面对次世代主机的挑战。于是在原有MD主机上提升机能似乎是一个两全的好方法。

可是SEGA再次失败了。Super 32X失败的原因有很多。首先是价格，其昂贵不亚于购买一台其它厂商的新主机；其次是兼容性问题，由于技术上的不成熟，Super 32X和MD主机的协作并不成功。还有Super 32X的软件支持极少，据非官方统计Super 32X只有27款游戏曾发售过，即使是SEGA官方也有资料称Super 32X的软件不超过50款。

因此对于大多数人来说Super 32X只是一个只闻其名的昂贵周边。而对于SEGA，Super 32X使它不得不彻底地放弃了MD平台。虽然Super 32X是以悲剧收场，不过SEGA的悲剧还没有演完。



AGES的简介:

AGES是一个Windows下的Genesis/SEGA CD/32X/SMS/Game Gear模拟器，也是第一个支持SEGA CD的模拟器，它采用C++/MFC，99%汇编优化，支持ISO+MP3格式的SEGA CD ISO镜像，通过AGES让我们重温了SEGA CD上的经典名作：《银河之星》、《光明力量》、《梦幻模拟战》等等。另外作者正在努力使AGES支持3-D APIs，网络对战以及移植到SEGA DC主机上，通过DC主机来回味那些让我们渡过无数欢乐时间的经典游戏。



1、你是什么时候开始制作模拟器-AGES（SEGA 32x/CD）的？

在1997年的8月份，我开始编写DOS版的AGES。DOS版中的部分源代码是来源于我中断的Turbo Grafx 16模拟器Gemstone的资源。我是在1997年的1月份开始开发Gemstone的，并在Magic Engine第一版放出后取消掉了。到了1998年的夏天，我开始把DOS版的AGES移植到Windows平台上，因为我需要一个真正的好的Windows环境来创建AGES那强大的调试（debug）工具，之后我就放弃了对DOS版的开发。

2、能说说你的教育背景吗？

1998我从高中毕业。再过1年多的时间，我就将大学毕业，并取得B.S.E.E（电工程学士学位）。

3、你是否已经开发了或将要开发别的模拟器？

很久以前，我尝试编写过一个Turbo Grafx 16的模拟器。我可能会再多开发一些模拟器来作为AGES的驱动程序。当然，这些驱动程序将会是为符合AGES进程所开发的平台而存在的。

4、为什么你想到要编写SEGA 32x的模拟器？

当我还是小孩的时候，我想要编写一个能让我在我的电脑上玩那些老的SMS游戏的“游戏引擎”。当



SEGA CD出来的时候，我想如果有人能把他们的SEGA CD游戏放到电脑的光驱中运行并能玩的话，那将是多么完美的一件事啊。和往常一样，我喜欢把各种技术合并到一个环境中：一台电脑。我是那种买打印机、扫描仪不买影印机，或是觉得拥有一个DVD的驱动器要好过于一个DVD播放机的人。综合这些因素，一个想要开发一个模拟器的念头就诞生了。为什么是32X？在我和我的兄弟决定开始制作模拟器后的几个月，他们买了许多SMS， Genesis和32X的游戏。当我们在家过假期的时候整天就是在玩这些游戏（1996-1997的冬天）。因为就只有32X还没有被模拟，而且我觉的应该对那段时间32X所带给我的美好回忆作点什么，所以就选择了它。

5、你希望什么时候放出这个模拟器？

这是一个敏感的问题，在2000年2月3日前还没有一个32X的商业游戏能出现图形（除了那些使用错误的地区设置的游戏，但一个地区限制的信息没有被正确地计算在内）。具有历史意义的是，AGES在经历了很长一段似乎没有丝毫进展的时期后，出人意料的，许多游戏能正常地运行了。在AGES的接口没有大幅度的改良，对32X的兼容性没有更好的提高前，我不想把AGES向外界开放。目前AGES仍存在着没有任何对于控制手柄的模拟，不能对各项配置进行保存，也不能全屏运行的问题。即使控制手柄被模拟了，我也不认为游戏的可玩性更高。不管怎样，我猜想AGES将在之后的1到6个月内准备完毕。

6、还有哪些SEGA 32x的游戏不能运行？

还没有游戏能完美运行的。下面这些游戏是还没有被模拟出任何令人为之兴奋的图象：36 Great Holes Starring Fred Couples， Cosmic Carnage， Darxide， FIFA International Soccer 96， MetalHead， Mortal Kombat 2， Motocross Championship， NBA Jam TE， NFL Quarterback Club， Pitfall， Primal Rage， RBI Baseball 95， Romance Of The Three Kingdoms 4， Shadow Squadron， Star Wars Arcade， Tempo， Virtua Fighter， WWF Raw， WWF Wrestlemania Arcade， Zaxxon Motherbase 2000

7、你是怎么开始认识模拟器的？

在1996年的9月，我的兄弟，Eric，把Node99的URL地址用mail发给了我，我当时就被Massage和GenEm所震惊。

8、你最喜欢的模拟器网站是什么？

我以前特别关心那些关于模拟器的新闻:(现在，我还没有一个真正喜欢的，无论如何我都不希望卷进那些乱七八糟的事里去。我通常在Retrogames和Emucamp上查阅模拟器的新闻，在Eidolon的Inn里阅读留言板上的东西。

9、你看过Pks2000的CD封面吗？

目前还没有。

10、你最喜欢的32x游戏是哪个？

Space Harrier是我一直喜欢的。其他还有Afterburner， Knuckles Chaotix和Blackthorne。

11、你对用CD作为ROM编辑的载体有什么看法？

如果你指的是有人试图去出售的话，我也不特别反对这种做法，因为我觉得没人什么人会真正去购买它们的。

12、是什么使AGES运行起来的？

世上最有价值的资源：猴子！！对此我已经为AGES进行了99%的优化，还有1%的Windows/MFC的垃圾代码。

13、你认为SEGA Saturn（土星）能被模拟吗？

任何东西都能被模拟。糟糕的是那些关于Saturn的说明文档不再那么容易获得。

14、你对NGPC的模拟器R.A.P.E有什么看法？

我觉得这个模拟器的名字真的非常怪异。我对关于这个模拟器性质的一切不是十分地了解，包括它本身，因为我对NGPC或掌机之类的东西不太关心。

15、你玩电视游戏有多长时间了？

曾经有很多时间玩游戏，现在不再有了。我不得不把我日益减少的空余时间用来编写AGES。

16、你自己有SEGA Dreamcast吗？

没有。可能我会去买一个并为SEGA把AGES移植到Dreamcast上，然后卖给他们。我怀疑他们是否会对此感兴趣:(



感谢你能接受我们的采访，预祝在AGES这个SEGA 32x模拟器的开发上一切顺利，同时也感谢能提供这张Knuckles Chaotic的图片。

MUGEN 经典人物推荐二



人物名：Mauru
出自游戏：WaKuWaku 7
制作者：Inverse
作者主页：http://inverse.mgbr.net/
评定：9.5

来自火热火热的人物,很可爱的角色呢!这个角色的历史也比较长,好像从0101时代就有这个作者的这个人物,不过经过这两年的整体修改,越来越完善了,经典人物,推荐!



人物名：Venom
出自游戏：Maveral Vs Capcom
制作者：Big Eli King
作者主页：http://mrev.infara.net/Eli/
评定：9.0

和上期pocket chunli同一个作者的mvc人物,这个游戏在国内可能fans不多,在国外由于漫画原因也是有不少的爱好者。这个人物整体来说还是比较忠实的体现原作的,系统特效方面更是

人物名：Kei
出自游戏：kof(改造)
制作者：Kirishima
作者主页：http://digilander.libero.it/KirishimaSyo
评定：7.5

kof系改造人物,应该是基于雅典娜和mary改的, 两个都是我最喜欢的kof女角,所以当然也要推荐一番了。这个人物的格斗风格是雷电系的,画面也还算华丽,美中不足的是感觉还是稍微有点怪^^”



人物名：Shin Kaname Ameri
出自游戏：无(原创)
制作者：Chotto-Komaru
作者主页：http://www.ubik.ac.jp/~knm
评定：9.5

不是改造人物,而是作者手绘人物。画风比较成熟,人物动作也很流畅。一些日本爱好者的水平真实不可小视啊!这种的美工水平,我想进入一家官方游戏制作公司找碗饭吃应该不难J



人物名：AthenaEx
出自游戏：kof
制作者：EI
评定：7.5
作者主页：http://www22.tok2.com/home/EImugen

按造制作水平来说推荐这个人物有点不大合适,不过这位作者的创意还是比较感兴趣的。99的上衣+97的裙装=水手服?而且在当初2002rom还没有dump出来之前,就已经用一些录像图片自己画做成了招式~

背景名：2002所有背景
出自游戏：kof2002
制作者：Misamu
作者主页：http://mugenchina.com

这个是2002的背景合集,除了rugal的背景是朋友proto做的之外,其他都是自己做的。

仍然不会加人物，背景的朋友请查看光盘，把里面的select.def覆盖data目录中的(记得备份原文件)就是今期的人物和背景。



The King of Fighters 2002' 挑战最终之战

在国内拥有最多fans的SNK格斗游戏作品“The King of Fighters”系列的最新作品《KOF2002－Challenge to Ultimate Battle（挑战最终之战）》的终于出现在诸位玩家的眼前了。这款由Playmore和韩国EOLITH合作打造的最新作品，可以说仍然是拥有很多闪光点的新作。以创新的“PowerMax”系统和重新回到原点的三对三模式（取消了99'以来的援护系统）为卖点，以类似98'的设定——没有特定的剧情设定，“集合历代角色的梦幻对决”和简单明了的副标题：“Be The Fighter!”将系列中曾经登场过的角色重新召集到一堂，展开全新的格斗历程……



目前该作的人气度仍然堪称火爆，而且在日本“斗剧”的大赛中，也有《KOF2002》的比赛项目，而在这全世界堪称最高水准的格斗游戏大赛中，也有我们国内的上海玩家参与其间，并获得了神奈川的代表权（即进入决赛圈的地区代表），引起了可以说整个日本格斗游戏界的注目（此人自称为上海最强玩家XXXX的弟子）！相应的，12月28日在上海也成功举办了名为“最终之战”的《KOF2002》公开大赛，比赛颇有规模，且相当成功，冠军由知名KOFer朱嘉鑫获得。在上海的玩家们可能有机会参与其间或者了解到进一步的详情……这些都是题外话。而真正值得一提的，是Playmore(snkneogeo)主页上特别提到的新闻：DC版KOF2002发售决定！拥有DreamCast主机的玩家，也有机会玩到这款作品了！同时也提醒一直关注SNK作品的玩家，预订发售的新作《新·豪血寺一族》和《SNK VS. CAPCOM》也在开发当中，近期也许就可以得知一些这两款作品的消息了。



相对于上一部作品《龙吼》(Rage of the Dragon)上市短短时间就被放出ROM的命运来说，它已经算是非常幸运了吧……或者还是要提醒沉浸于能够在模拟器上玩到最新街机游戏这种狂喜中的玩家们：什么才是模拟器的存在意义，什么才是正确对待它的态度，这些话都是多余的吧。目前本作的大卡仍然以与《龙吼》相同的定价：39800日元在市场上“好评发卖中”，对比前作2001'和前前作2000'而言，算是相当高的定价，而ROM的出现对于街机市场的影响如何，又会给Playmore这个前身为SNK的公司带来如何的影响，我们就不得而知，也不用过于操心了。对于这样一款游戏，做一个全面细致的介绍和分析，才是笔者份内的工作。

整体而言，《KOF2002》与前代几款（99'-01'）有着相当大的不同，除去消除了Striker系统之外，系统方面的删减变化也相当之大，如果抛除全新的PowerMax系统来看，本作是更接近于98'的一款作品。由于不考虑援护的作用，角色的个人能力就成为胜负中的决定性因素。而整体感觉也是刻意去靠近98'。画风方面，仍然和2001一脉相承，很多习惯于森气楼人设的玩家可能不习惯吧，特别要提到的就是本作的背景中大量出现了SNK各格斗游戏的人物，稍微留意一下就能看到很多，不过不知为什么，背景画面的人物都如同Turbo版的一般，高速重复着单调的动作，只有几个frame Gif动画的水平。



本文侧重于对本作的系统研究，人物特别技巧的研究和Bug等研究，人物的

出招，大家可以在光盘内附录的详细出招表中找到，此处不一一列举。在此特别感谢提供资源的网站KOF世界的站长刹那，sealtracy@SMTH的资料整理和勘误。

系统研究篇

基本操作：

仍然是以JAMMA标准的八方向摇杆加四按键A.B.C.D 和Start键进行操作。

方向前为前进，后为后退或防御，下为蹲下，上为跳跃。

ABCD分别对应轻拳，轻脚，重拳，重脚。开始键用作投币后开始游戏，游戏中的挑衅。

疾冲：摇杆快速输入前前，角色就会前冲，之后如果持续按住前，就可以一直前冲。

疾退：摇杆快速输入后后，角色就会后跳一步，由于期间角色离开地面，判定出现于空中，因此部分角色可以在疾退时使出空中特殊技，必杀技或者超必杀技。

跳跃：本作仍然保留了KOF一贯的“多段跳跃系统”：在通常摇杆推上，前上或后上时，角色会对应作出向垂直上方，前方或后方的普通跳跃，而在快速推上，前上或后上时，角色会作出较普通跳跃高度更低的小跳跃，速度也较为快速。而如果在角色疾冲时使用普通跳跃或者小跳跃，就会变化成带有残象的特殊跳跃和特殊小跳跃。特殊跳跃的高度与对应的普通跳跃/小跳跃相等，区别仅在于跳跃经过的水平距离增加。



紧急回避：自97'一直延续至今的系统，同时按下AB键，角色就会向前滚动回避，方向拉后同时按下AB键，则向后滚动回避，其过程中呈无敌状态，但在回避结束时有一段硬直，可被投技命中。本作除了普通的前后紧急回避，也保留了防御时紧急回避：在对手的攻击被防御住，角色有一个以上的气槽且没有出现Guard Crush的情况下，同时按下AB/方向后AB就会消耗掉一个气取消防御动作作出向前或者向后的紧急回避。而本作又额外增加了攻击中的紧急回避，角色有一个以上的气槽，在自己的普通攻击命中对手或者被防御的情况下，快速按下AB就可以消耗一个气作出向前的紧急回避（不可作出向后的紧急回避）。



吹飞攻击：同时按下CD键，角色就可以作出可以吹飞对手的攻击，在空中也可以按下CD使出空中吹飞技巧。本作也保留了防御时的吹飞反击技巧：在对手的攻击被防御住，角色有一个以上的气槽且没有出现Guard Crush的情况下，同时按下CD键，角色就会消耗掉一个气取消防御动作作出反击，此反击拥有一定的无敌时间和较低的攻击力。

投技：密着对手时方向前或者后加C/D键就可以作出不可防御的投技，C键投是将对手向前方投掷，而D键使出则是向反方向投出。



投技拆解：对手使用投技时方向前或者后加C/D键（需与对手按键相同），就可以拆解开对手的投技，并将对手推开而非击倒。由于加上了按键的限定，所以本作的投技拆解似乎较难，但实际上只要在拆解投技时同时按下C＋D就可以将对手的C/D投都解开。

受身：在被击倒，吹飞后快要着地时同时按下AB，角色就会作出受身动作快速回复到站立状态，需要注意的是，全部的指令投技和部分打击技是不可受身的。



角色系统：

颜色选择：在选人画面选择每名角色，都有A、B、C、D四种不同的颜色选择。

随机选择：在选人画面时按住Start，就可以进行随机选择角色。每次按住Start加确认键都只能选择一个人物，注意在街机模式下每通过一关，随机选择的角色就会

再次被随机更换掉。

出场顺序：在选人完成后，进入游戏前需要决定角色的出场顺序，以按键ABC对应的角色来决定顺序，在双方都决定好顺序之前，出场顺序隐藏不可见。

顺序差异：第一，二，三名上场的角色，气槽的最大量对应为三个，四个和五个。

隐藏角色：在98队（大蛇队）的角色上按住Start就可以选择里98队的角色（真大蛇队），因此在光标停留在98队时不可以随机选择角色，随机选择的角色中也不会出现里98队的人物。

里Kyo（草薙）：在光标停留在草薙京的时候，依次输入方向上下右左，下上左右，就可以选择隐藏人物里草薙京，其招式类似于97'中的里Kyo，和99'的 Kyo-1。

Rugal：正常方法无法选择，在修改过的ROM中，模拟器玩家才可以选择到身为 Boss的Rugal。

以上隐藏人物的出招，也均收录于光盘附带的出招表中。



战斗系统：

气绝：本作取消了传统的气绝系统，角色无论受到什么样程度的攻击也不会进入气绝（眩晕）的状态。唯一能造成气绝的只有坂崎良的天地霸煌拳。

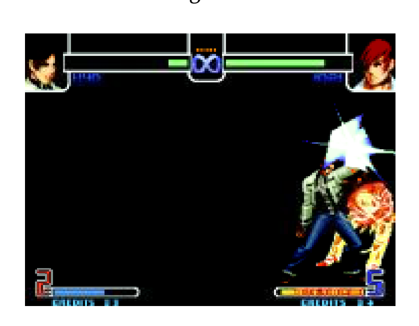
Counter：传承来的系统，和历代相同，当角色正在前冲，攻击发动中遭到对手攻击时，会有“Counter”字样显示在屏幕上，除了伤害值会略有上升之外，还可能造成额外的浮空追打可能。相对于上作的不显示“Counter”字样，本作仍然将字样显示出来。





防御崩坏：在防御连续攻击后有可能被强制接触并出现“Guard Crush”的字样。在接近防御崩坏时，持续防御的一方体力槽会以红色闪动作为警告。

Wire Damage：特定的技巧（某些技巧还需要如造成Counter的特殊条件）可以造成将对手击飞至版边弹回的现象，此时可以加以限定的追打。继承自上作，但有很多不同，具体差异可以参照出招表。在出招表中此类招式以蓝色的“WIRE”字样加以标明。



Super Cancel：在有两个以上的气槽时，特定的特殊技、必杀技之后，可以直接以超必杀技取消前面的硬直来进行连携，但是这种连携方法要消耗掉一个额外的气槽。在出招表中，这类招式注明有红色的“SC”字样。

Power Max：在有一个以上的气槽时，同时按下BC键就可以使角色进入Power Max模式，此模式发动后会在气槽上方出现一个时间计量，之后逐渐减少，当计量完毕时角色就回复到正常状态。此外Power Max模式具有以下特点：

使用防御取消的紧急回避和反击仅消耗一定量时间计量槽；

使用超必杀技会消耗掉剩余的全部时间时间计量槽；

Super Cancel超必杀技仅消耗一个能量槽和剩余的时间计量槽；

可以使用Max超必杀技，会消耗一个能量槽和剩余的时间计量槽；

当体力低于1/5，可以使用隐藏的Max2超必杀技，会消耗一个能量槽和剩余的时间计量槽；

Super Cancel Max超必杀技将会消耗两个能量槽和剩余的时间计量槽；

可以使用特别的Super Cancel，可以以特定的必杀技将原先一些不可以取消的普通技，特殊技甚至必杀技Cancel收招，形成特定的连续技巧。这类技巧在出招表中均以绿色的“MC”字样加





以标记。

关于Power Max可以扩展的方面还有很多。首先Power Max发动没有硬直而且可以Cancel一些特定的普通攻击，此外利用不同的技巧进行连续的Super Cancel可以形成大段的连续技巧，以及Super Cancel超必杀技，就可以形成普通攻击－PM发动Cancel—前冲普通技——必杀技SC必杀技……－SC超必杀技结束的特大连段。

本处不再对连续技方面作深入讨论，具体技巧留待读者自行研究开发……

隐藏超杀篇：本作特别增加了在体力极低且在PM模式下才可以使用的隐藏超必杀技MAX2，而且这些MAX超杀多数是全新的招式，因此这里对于各个角色的隐藏超杀作一些简单的分析。

日本队：

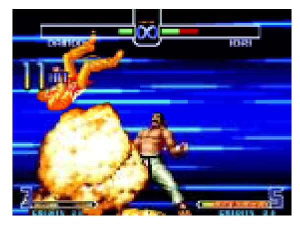
草薙京：伍百弐拾四式·神尘，指令投，延自上作的超必杀技。发生相当快的指令投，有效范围一般，可以接续在站立重拳后使用。伤害约45%HP，其后在版边时若对手不受身可以琴月阳作追打。



二阶堂红丸：雷尘缠，召唤出电球附着在身上，根据按键不同出现位置不同。有攻击判定，在攻击到对手8次前不会消失，可以抵消飞行道具。是很特别的招式，具此可以开发出红丸的新连续技和新战法。



大门 五郎：超地雷震，以地雷震起始的超必杀技，威力极端惊人约85%HP，且可以在头上拂对空成功后形成连续技。单独使用发动慢，判定简单，难以命中对手。



饿狼队：

Terry：上升力量，来自RB饿狼中的招式，向前方的攻击范围甚远。但速度较慢只能接续在站立重脚后。也可以利用发动的无敌时间作为强袭手段。



Andy：斩影裂破→超烈破弹，以斩影拳姿态发动的突进攻击，在前段收招前任何时间都可以转换为超烈破弹，既可以作为追打，也可以在前段未命中时作为奇袭。可以轻松地放入连续技中使用。



东丈：双重热带低压，来自CVS2的超必杀技，向两侧发出移动的死亡龙卷，攻击范围覆盖全屏且有相当的无敌时间。



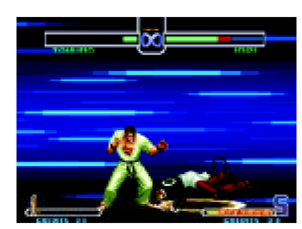
龙虎队：



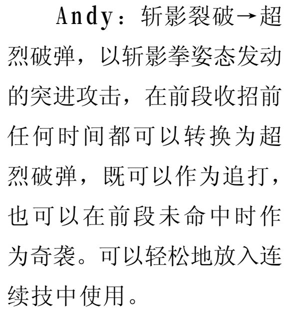
坂崎 良：天地霸煌拳，沿袭而来的技巧，本作不再有Counter时的恐怖杀伤力，而返回成一击必晕的技巧。发动时有无敌时间，拳前端可以抵消飞行道具。



Robert：真·龙虎乱舞，突进攻击的技巧，发动极慢但有相应极长的无敌时间，对手不能防御，威力方面不如Max龙虎乱舞。击中李梅后最后可追打。



坂崎 琢磨：喝!，发生快，有效时间短的上中下全段当身技巧，威力可观，对飞行道具无敌。



怒队：

Leona：永别了！，在暴走状态（暴走指令为上下×3+BD，当前体力减半）下才可以使用的技巧，速度极快

的突进技，姿态低可以回避空中飞行道具，威力较低。



Ralf：致命一击，高速的突进技巧，威力较大，约60%HP。击中对手后对手会飞出版面，几秒之后才落地，视觉方面非常夸张的技巧。实用度一般，可以在PM模式下限定连接在Ralf Kick之后。



Clark：闪光发射，突进指令投，Running Throw的强化版，发动前有挑衅动作，因此无法连接在连续技中使用。



超能力队：

麻宫　雅典娜：超能力混合，几乎与另一个 Max 超杀相同的技巧，指令简单，可以轻松地连接在连续技内。结束攻击若选择“治疗”的技巧，可以回复体力约1/3。



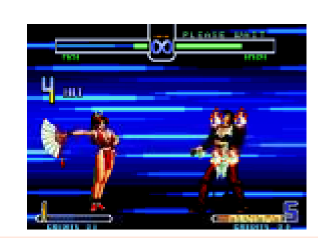
椎　拳崇：超超球弹，很有趣的必杀技，发动为飞行超快的飞行道具，可以抵消对手的飞行道具并击中对方。之后若不被直接攻击命中，超超球弹还会飞回，在非防御状态就可以接收，之后全身发红，然后攻击力变为两倍，有效时间可以维持一局。



镇元斋：蓬莱仙火，发出可以操纵的小小火球，命中对手或对手防御后爆裂开来，其火焰在消失前持续判定，对手若碰触也会受伤。可以连接在重拳后使用。

女性格斗家队：

不知火　舞：不知火流・九尾之狐，从斜上方突下的不可防御技巧，速度慢不可在连续技中使用。值得一提的就是这招结束时会随机出现不同的结束画面——伞，扇，盛装和服或者婚纱装。





坂崎　百合：灭鬼飞燕脚，高速的突进技巧，可以越过地面的飞行道具。威力约1/2HP。



李梅：W踢，以普通的打击技巧启动攻击，之后分身攻击对手最后在空中爆炸，威力低指令繁琐。

韩国队：



金加藩：零距离凤凰脚，移动指令投，类似于SF系列豪鬼瞬狱杀的技巧，可以接续在轻脚后使用，威力可观。



陈国汉：舞动的诱惑，搞笑的超必杀技，在舞动过程中对投技外无敌，闪光时全屏攻击。之后若对手不受身可以超必杀技铁球大压杀或者铁球大扑杀作追打。



蔡宝健：空中猿月轮，自身消失在全屏突袭攻击的技巧，非常难防御，若最后一次不中可以追打。

96队（八神队）：

八神　庵：禁千弐百拾九式・焰甌，移动速度极快范围极远的指令投，威力一般，可以在重拳－梦弹一段后进行连续。也可以用于跨越地面飞行道具和各种下段技巧的突袭。



Mature：双重诱惑，从空中以弧线突袭，命中对手后分身攻击，最后以爆炸结束，威力一般，约50%HP。发动慢，不可在连续技中使

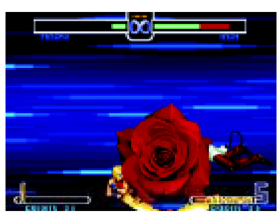


用，对空有效。

Vice：墓地天空，对空的指令投，要在空中和对手接近时使用，威力一般，约50%HP。其指令需在地面预先输入才容易成功。







97队：

山崎 龙二：……!，指令投，发动慢但有效距离较远。相当有气势的技巧……（？）视觉刺激强烈的招式。

Mary：玛丽台风，指令投技，动作和判定都与前代没有明显区别，但发动指令复杂化，在连续技里面使出也相对困难。威力可观。

Billy：也是具有搞笑性质的技巧，上中下全段的当身技巧。有效时间超长，且对普通投无敌化。发动比较慢，正常情况下对手不会中招才对。

98队：

七枷 社：[错误...]代号"2002"，突进技巧，七枷社版的龙虎乱舞，很容易放在连续技中使用，威力较低。

Shermie：电光引领，指令投，发生速度极快，可以以轻脚连续，但是威力很低。

Chris：觉醒成为炎之克利斯，之后的招式参见炎之克利斯的出招。







99队：

K'：霸气深红之星，移动指令投，出招瞬间有无敌时间。移动距离短，不可防御，威力一般。

Maxima：系统3.3，移动指令投，速度快距离远，威力较大，约为60%HP。可以作为偷袭技巧来使用。

Whip：代号AK47，不可防御的技巧，攻击范围水平距离达全屏之远，威力一般，发动相当慢，对手在远距离上难以反击。











2000队：

Vanessa：盖亚调动，钩拳后发出巨大旋风的技巧，判定强速度快，可以轻松连接在连续技内使用。可以作为Down攻击作有效追打。

Seth：错乱，指令投，有效距离一般。对手被命中后只损失很少的体力，但是之后的指令方向都会逆转。

Ramon：雷霆之舞，突进的乱舞技巧，命中对手后连续攻击的时间极长，但威力较低。发生慢，无法放在连续技内使用。

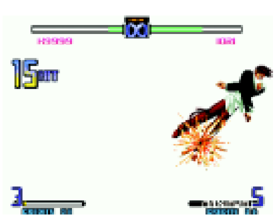
2001队：

Kula：错综呼吸，以One Inch为打击技启动的超必杀技，召唤出Diana和Candy进行合力攻击，可以连接在重的钻石气息之后，威力可观。

K9999：都离我远去吧！，消失在空中，之后的全屏攻击，可以媲美大蛇的招式，但是威力较低。

Angel：摇摆女孩的自由宣言，在MAX必杀技未确立的胜利意识对空中的当身成立时的衍生技巧，威力不错，但使用条件过于苛刻。











里 98 队：

真七枷　社：哈米吉多顿，出招很慢的打击技巧，不可防御。出招时有打击防御性能，其判定持续时间长，威力大。

真 Shermie：雷神的气息，可以通过按键控制雷云的出现位置，命中后空中会落下落雷随机攻击左 / 右半屏幕范围，当对手是 Shermie 自己或者二阶堂 红丸的时候，落雷可以回避。

真 Chris：灭绝一切，化身为大蛇，再现 97' 中最为恐怖的超杀，全屏攻击，威力为约 60%HP。之后可以受身。

隐藏角色：





里 Kyo：最终决胜奥义无式，沿袭来的超必杀技 Max 版，威力和速度都很不错，而且仍然可以轻松的用作连续技。

Rugal：血腥屠戮，连续发出凯撒帝王波，狂怒帝王波，死亡帝王波的技巧，非常夸张的必杀技，虽然不能形成连续 hits，但是无论防御或者回避都很困难。

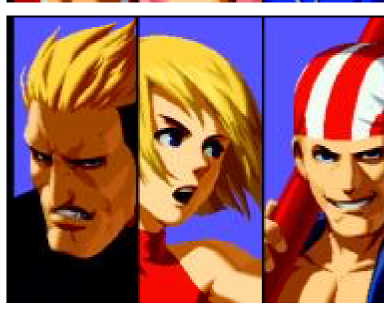
角色实力评价：

K	B	MAXIMA	C	WHI	B+	RYO	B	TAKUMA	B	ROBERT	B
TERRY	B	ANDY	B	JOE	B	ATHENA	A+	KENSOU	B	CHIN	C
KYO	B	BENIMARU	A	DAIMON	B	MAI	B	YURI	A	MAY-LEE	B
YASHIRO	B+	SHIERMI	B	CHRIS	B	YASHIRO	B	SHIERMI	C	CHRIS	B+
IORI	A+	MATURE	B	VICE	B	YAMAZAKI	A	MARY	B	BILLY	A+
LEONA	A	RALF	B	CLARK	B	KIM	B+	CHANG	B	CHOI	A+
VANESSA	B	SETH	C	RAMON	B	KULA	B	K9999	C	ANGEL	B
RUGAL	S					里 KYO	B				

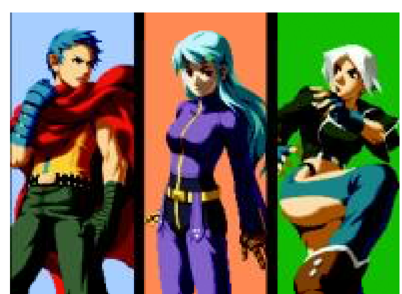








这里是来自日本 KOF 知名网站“毒电波学院”的 2002 角色实力排名，大家可以参照一下心目中的角色排名，看看有什么差异。大家可以看到，人物的实力基本均衡，没有什么太大差异。相对以前几作人物实力极为不平衡的情况大有改善，没有什么类似上作 Foxy 的超强人物，这也体现了 SNK(PlayMore) 在游戏制作上的成熟化以及对人物能力调整方面所下的苦心。







角色的能力排名兼顾了人物的攻击，防御，反击，牵制，速度，性能，综合，特别等各个方面，可以说是相对客观而且准确的排名。如果玩家对能力排名有疑问，不妨细细体会其细微精妙的内在。当然角色的能力并非绝对化等级，除去角色之间相生相克的情况，玩家的操作水平才是发挥角色实力的依据和根本。如果您能操纵 C 级角色战胜别人 A+ 级的角色，也只能说明您的水平和发挥程度远在对手之上而已。

Bug 篇：

本作发行至今，被发现的Bug数尚且不算很多，比起99.2K来说应该是好了很多，但是诸如May Lee的模式变化Bug仍然存在，以下是经过整理出的Bug集锦。



1. Andy投技的Bug：在Andy使用C键投技刚临·改的时候，在Andy落下，用脚踢对手的时候发动PM，就会造成Andy可以穿透对手，如果两人都在版边重叠的时候，Andy就可以轻攻击连打的方式形成无限连续。

2. 麦卓双重诱惑落空的Bug：如果双重诱惑前面的攻击产生吹飞效果，而双重诱惑又命中了对手，则对手会倒地，此时双重诱惑会中止，但有一个麦卓的影子在继续攻击。



3. 荒狂稻光之夏尔米雷神的气息Bug：荒狂稻光之夏尔米的Max2超杀雷神的气息当对手是自己、二阶堂红丸、夏尔米的时候，落雷可以回避，但是若此时对手使出指令投的话，画面便会发生变化。

荒狂稻光之夏尔米的雷神的气息当对手是自己、二阶堂红丸、夏尔米的时候，落雷可以回避，但是若此时对手使出指令投的话，画面便会发生变化。

4. 雷蒙雷霆之舞的Bug：当雷蒙使出雷霆之舞后，若对手是塞斯且在空中命中的话，则会产生攻击不中，塞斯浮空的现象。



5. 夏尔米电光引领的Bug：对手是克里斯，在屏幕距离角落特定距离的位置，夏尔米发动电光引领把克里斯向角落扔去，



由于距离和克里斯身高的问题，电光引领落空，克里斯保持前冲状态，有普通攻击判定，无被投掷判定，一定时间后自动倒地。

6. 金家藩飞翔脚的Bug：当金家藩飞翔脚部分逆向击中对手，也就是说：飞翔脚击中对手肩部后侧且不完全命中之后，对手便会定在原地。

7. 瓦尼莎的冠军打空机Bug：对手靠近版边，瓦尼莎使出冲刺打孔机将对手打到版边上空之后，迅速使出幻影打孔机[前方]，然后再迅速使出冠军打孔机，则会产生敌我错位，冠军打孔机不能全部命中，对手处于眩晕状态，在短时间内可以任意攻击，一段时间后对手自动倒地。

8. 李梅的混乱模式：出现方法：任何时间和位置，处于PM状态的敌人使用了消耗PM值的攻击而没有击中李梅，便自动进入混乱模式。在混乱模式中如果受到敌人打击，则退出混乱模式。混乱模式中的各种奇妙招式，均列入光盘出招表中的李梅“混乱模式”出招，大家可以自行参阅。







以上仅仅是对《KOF2002》这款作品一些肤浅简单的研究和分析，由于时间方面比较仓促，笔者至今对这个游戏也还停留在一知半解的程度，如果各位读者发现错误疏漏之处还请海涵。下次的无限道场栏目我们再见。



年纪大一点的玩家不知道还记不记得，八十年代末九十年代初，在《快打旋风》出现之前，街机上有一个在当时可说无人不知无人不晓的动作闯关游戏。它的出现使当时正处于初期发展阶段的街机游戏又提升到了一个新的高度，正是有了它的出现，才有了之后更经典的动作闯关类游戏《快打旋风》（FINAL FIGHT）、《名将》（CAPTIN COMMANDO）等名作的出现。没有错，它就是《双截龙》!

《双截龙》是日本Technos游戏公司与TAITO公司（USA版由美国TAITO分公司发行）在1987年联合推出的一款热血动作闯关游戏（PS:87年是日本游戏界创新的一年，许多经典游戏的第一代作品都是这一年推出的）。这个游戏的卖点可以说在以往动作闯关游戏的系统方面作出了一个最大的突破：就是这个游戏可以同时让两个玩家一起参与游戏，一起协同作战，这使得游戏的可玩性大增。另外在游戏里，玩家的人物可以捡起敌人掉在地上或者游戏背景里的可移动的物品来攻击敌人。这款作品中人物的动作也是很多，有一拳一脚和一个跳跃键（当时一般的闯关游戏只有拳和跳两个键,），可以通过这3个键位加上方向键的组合做出多种动作，这在当时是完全可以用“华丽”来形容的感受。技术方面则是采用超出当时同类游戏一倍的活动块数（同屏最多可以出现4个敌人），而且游戏的音源也比同期的游戏要好很多。因为本游戏的主机板的CPU采用了HD6309 3.57MHz与Hd63701 2.00Mhz以及另外一块HD6309 3.57Mhz负责声音处理。音乐则是采用立体声——XYM2151 3.57Mhz与XMSM3520 384.00Khz，所以背景的音乐与游戏音效的立体感很强、对于玩家而言有特别的临场感，而BGM方面也是相当动听。

本游戏的故事主线是在美国某市生活着比利与吉米









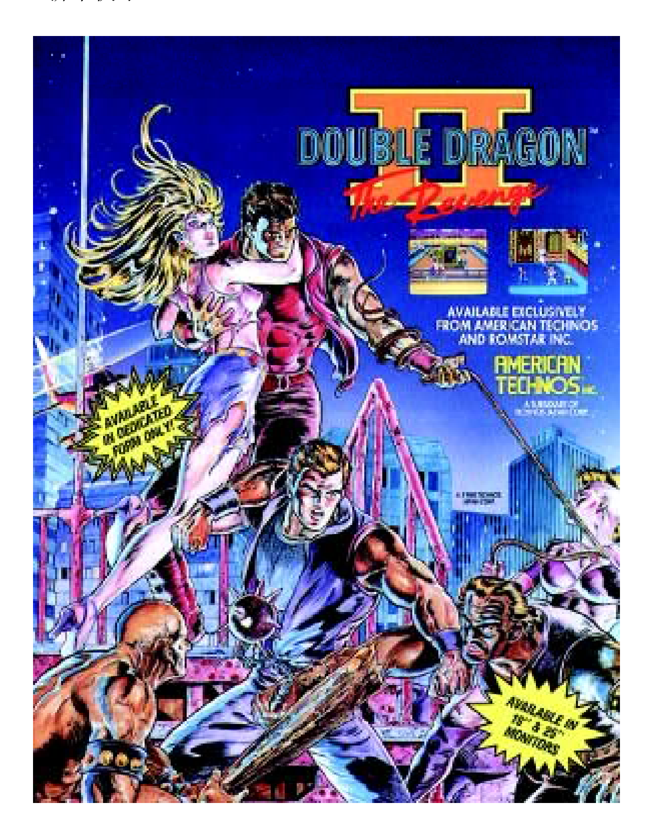
（Billy&Jimmy）两兄弟，突然有一天比利的女友玛莉（Mary）不知道因为什么原因被镇上的黑社会组织的头头绑走了。为了救出自己的女友，比利与自己的兄弟一起奔向那个组织的老巢……这个游戏可以说是男人的游戏，充满了力量与力量的较量，其中还稍有些暴力和血腥的倾向。这点从其宣传画上就可以看出来；它的宣传画和海报上画的都是超级热血的肌肉男。传统的英雄救美情节在这里也被运用得相当合衬。

本游戏的背景刻画非常细致。如最后一关开始，刚一进到类似宗教神殿的地方，出口被设计成一个人头像的嘴中，它两边的墙上有清晰可见的象形文字。之后背景的墙上有一条爪抓蓝色龙珠的金龙雕塑，雕塑的两旁还有火炬作陪衬等很多很多例子，在当年来看是都给人非常精细的感觉。

另外，本游戏的音乐是也很值得推荐的。举个最经典的例子：本游戏的片头曲，这个曲子给人的感觉就是慷慨激昂，极富节奏感，而且很热血！就算是听FC上的移植版也能稍微找到些感觉。还有就是第3关进入森林的时候，背景音乐突然来一个180度的大转变，开始变得有点诡异，就像是幽灵出没于身边的感觉。再有就是第4关（最后一关）开始从石门里进去后，背景是一个类似宗教神殿的地方，音乐变得比前几关的节奏略快一些，可能因为背景是神殿的关系，感觉当时的曲风有点类似古埃及和非洲土著的那种传统民族音乐。而走到红地毯附近，可以看见比利的女友被绑着吊起来，差不多看见关底BOSS的时候，到这里音乐又变成了OP时那首片头曲了,不过节奏和配器有点不同，可能是为了让玩家感觉到最终之战即将来临，让玩家心中的血液沸腾起来的原因吧。

不管怎么说《双截龙》是在当时获得了巨大的成功，以至于Technos公司在以后只要叫“龙”（DRAGON）或者和“龙”扯上关系的游戏作品里，都会有名字叫做BIlly和Jimmy的两位主角。各位不信的话可以去找找他们公司出过的和龙有关的游戏，Playermore(前SNK)最近推出的格斗游戏《龙吼》中，Billy和Jimmy也是再次活跃于新的舞台之上。

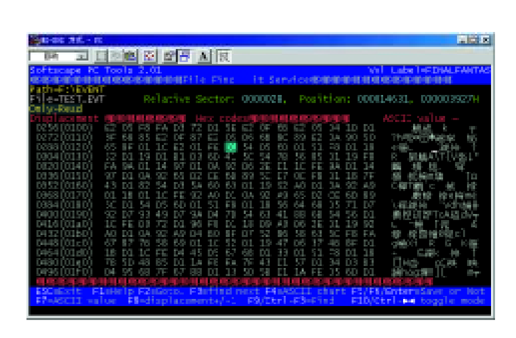
本期在下为大家提供的是《双截龙》的OST，第00首歌《双截龙之歌》是95年CD版推出时附送的，非常好听，各位可以听听它的开头部分，感觉似乎是模仿FC，但是听着听着就不对了……各位会问了《双截龙》不是87年出的吗？为什么CD版时隔那么久才出啊？因为本游戏的OST最早是以磁带为载体出售的，直到95年年末才推出了CD版。好了，本期在下就说这么多了，如果有什么要求和建议请来信给在下啊！最后在下再和各位道一声：“新年快乐！”



PS游戏汉化第四讲

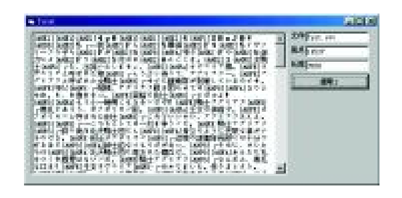
脚本的提取

在前面的一讲里我介绍了《FFT》中文本的编码规则的研究，有了之前的研究成果，我们就可以开始着手编写脚本的提取工具了。首先我们必须先确定一下我们要提取的文本在光盘上的哪个文件里，确定的方法非常简单，在前一讲中我提到的那句对话的内码是“D1 54 D5 6D D1 51 F8 D1 18 52 D1 19 D1 B1 D3 6D 41 5C 54 7B 56 85 D1 19”，现在我们只要在光盘的文件中搜索该代码就可以找到游戏对话数据所在的文件了，虽然光盘上的文件比较多，但如果去除ｓｔｒ结尾的动画文件和ｓｏｕｎｄ目录中的声音文件的话，还是很容易在Event目录中的Test.evt找到对话的数据的。



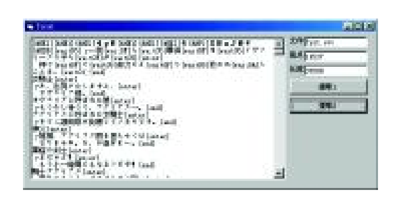
下面的工作就是要开始导出脚本，虽然脚本的导出是有现成的通用程序可用的，但为了获得更大的灵活性，以及考虑到之后的字库生成及脚本的写入，我通常是自己写程序来完成，毕竟写一个并不是非常困难，而且以后只要稍加修改就可以用到其它的游戏汉化上。在开始编写程序前先要做一件麻烦事，就是将字库图片中的几千个字按照字库中的顺序输入到一个文本文件中（因为日文汉字以繁体字据多，所以有些字如果找不到的话可以用微软拼音输入法的繁体字输入功能试试），它的作用相当于使用通用脚本提取工具时用到的字符对照表，只是因为我们这里是通过公式运算来转换内码的，所以无需输入字符对应的游戏内码。脚本提取程序的原理是相当简单的，首先程序读入前面输入的文本字库备用，然后从指定文件的指定位置读取一个字节，如果它的值在单字节最小值和单字节最大值之间则通过转换公式将其转换为该字的字库位置，然后将文本字库中该位置上的字符加入到已提取的脚本中。如果不是则判断其是否在双字节高位最大值和高位最小值之间，如果是则读入后面的一个字节，然后通过转换公式将其转换为该字的字库位置，然后将文件字库中该位置上的字符加入到已提取的脚本中（在本文的范例程序中是先进行转换，然后根据其位置值是否超出了字库的总字符数来判断的）。如果前面两者都不符合则判断其是否为控制符，是的话将相应控制符插入脚本，如果还不是则将该值直接转换为文本格式插入脚本中。具体的《FFT》的脚本提取程序请到配套光盘内中找，文件名为FFTOOLS.ZIP。

通过观测和小范围提取文本的试验，我们可以基本肯定FFT游戏中的脚本是相对集中存放，因此我们完全没有必要将整个Test.evt文件都处理一遍，通过简单的方法就可以判断出脚本数据的大致范围，我们知道，在FFT中00H对应的文本是“0”，由于在脚本中通常不会有连续的“0”字符出现，所以我们初步将连续的00H作为我们提取字符的起始和结束位置，来设定脚本提取的起始地址和长度。要注意的是在十六进制编辑器中文件的起始地址是0而在VB中文件的起始地址是1，也就是说在十六进制编辑器中观察到的某个地址的数据要在VB程序中读取的话，必须将地址加1才能正确读取到。下面是仅仅处理单、双字节字符后提取出的文本。



因为没有考虑控制符的缘故提取出的文本显得比较混乱，下面的工作就是对照游戏中文本的显示来推测控制符，我们注意到“女骑士”一句后面应该是另起一行的，而“ォヴェリア样。”后这一句对话就结束了，因此判断Ｆ８Ｈ 为另起一行符号我定义为“{enter}”、FEH为句末符号我定义为“{end}”。而游戏开始是的“┏…我ら罪深きィヴァリ—スの子らが”一句在这里提取为“{&HE2}５┏…我{&HE2}Ｆら{&HE2}５罪深{&HE2}Ｆき{&HE2}５ィヴァリ—スの子ら{&HE2}Ｆが{&HE2}５”，因为紧接在未定义值E2H后的一个字符

也是错误的字符，所有可以初步判断E2H是一个双字节的控制符，考虑到这句话在显示时所表现的延时现象，我们可以断定其为延时符号，而后面的一个值应该表示的是延时的长短，我定义为“{WAITXX}”。当然这个游戏中使用到的控制符还有很多，需要在汉化的过程中根据其在游戏中的实际作用来逐步补充完善。下面是考虑了部分控制符后的脚本提取效果，是不是要容易看懂得多了呢？为了提取的文本更加清楚，我在“另起一行符”和“结束符”后也将文本转到了下一行。



观察上面的文字我们可以发现原来初步确定的提取起点并不正确，真正的起始位置应该是在第一个“{wait05}”处也就是文件的14555位置，长度是3490。这样我们就得到了第一个脚本段，而在Test.evt中是存在着多个脚本段的，由于暂时我还没有找到标记脚本段的起始地址的数据或特征，所有无法写出专门的脚本定位程序来，只好用肉眼观察加提取测试的方法来定位每个脚本段的起点和长度，这是相当花时间的，如果大家有兴趣的话可以一起帮我来完成它，另外游戏中的脚本也不只存在于这一个文件中，譬如教学演示部分的脚本就在tuto1.mes到tuto7.mes文件中，而战斗方面的提示则保存在atchelp.lzw文件中，但只要使用前面提到的方法，通过游戏中的文本推算出其游戏内码，然后搜索该内码确定初步的位置，然后在提取程序中多提取几次试试就可以了。

到这里《FFT》的脚本提取应该是讲完了，接下来我要说说在提取其它游戏脚本时可能会遇到的一些问题。

首先是关于“指针表”。一个脚本段中都会包含多句脚本，它们之间通常是使用一个结束符来分割的，游戏程序在显示某一句脚本时必须获得该句脚本的起始地址这个参数，然后会从这里开始显示脚本，直到遇到结束符而终止。获得这个起始地址的方法有两种，一种是《FFT》中所采用的顺序方式，当显示完上一句脚本后自动将该句的结束符的地址加一作为后一句的起始地址，因此并没有使用到指针表，另外一种是随机方式，就是根据要显示的脚本的句编号查询指针表中的相应记录，然后通过计算来直接获得第n句的起始地址。对于前一种方式，我们只要确保每句译文后面都插入结束符就可以了，而对于后一种方法，我们就必须在写入译文后根据译文的每句的长度来重建指针表。判断一个游戏是否使用了指针表的简单方法是在任意一句脚本的中间插入一个结束符，然后到游戏中观察该脚本的显示情况，如果游戏是分两次显示了脚本的前半句和后半句则说明其采取的是第一种顺序方式，如果显示的是脚本的前半句和正常的后面一句则说明其采取的是第二种使用了指针表的随机方式。指针表的查找是一件相当困难的事，因为它没有固定的存放地点和格式，常见的格式有两种，一种是直接存放每句的起始地址或相对偏移值，另一种是存放每句脚本的长度。

其次是关于“漂浮脚本”。前面我们提到《FFT》中的脚本是集中存放的，也就是说多句脚本直接是紧密的连接在一起或是通过少量的可以辨识的控制符相连的。这样的脚本存放方式对汉化是相当有利的，一般来说汉化后的脚本是不会与原来的脚本等长的，如果是使用集中存放方式，译文大于原文的句子就可以借用译文小于原文的句子所遗留的空间，这样翻译时就不必过多考虑译文长度问题，只要注意控制整个脚本段的长度就可以了。与此对应的脚本存放方式就是漂浮脚本方式，游戏的脚本一句句地夹杂在大量不可识别的数据之间，这些数据可能是游戏的程序、图片、音乐或是不可识别的控制符，如果你把整个文件想像成一片水面，那么脚本数据就象是原木一样散乱地漂浮在其上。在提取这样的游戏的脚本是必须注意保存每句脚本的起始地址和长度，在写入时要注意校验译文的长度是否超出原文的长度，如果超出的话就不能写入，否则容易引起显示错误或死机，如果太短的话，要在尾部插入空格使其和原文等长，因此翻译上的约束是比较大的。当然集中脚本方式和漂浮脚本方式的区别并不是绝对的，如果我们能完全辨识夹杂在漂浮脚本间的数据，漂浮脚本就变成了集中脚本。下面你看到的是从《精灵战士》中提取出来的部分漂浮格式的脚本（注意脚本间的距离是比较大的）。



这里显示的是前一句话的后半段，说明这有使用到指针表。

1371253,20,"町の外へでますか？{enter}"
1371275,12,"はい{enter}いいえ"
1371485,20,"町の外へでますか？{enter}"
1371507,12,"はい{enter}いいえ"
1371705,16,"港へでますか？{enter}"
1371723,12,"はい{enter}いいえ"

1372661,12,"イティオの町"
1373861,12,"レンバルの家"
1373969,6,"空き家"
1374245,6,"空き家"

最后是关于使用BIOS字库的游戏的脚本提取问题。我在前面的教程中提到过，使用BIOS字库的游戏都是使用标准的SJIS内码的，因此我们只要了解SJIS的编码规则就可以写出通用的脚本提取工具来。SJIS是一种双字节的编码，它的高位分布在两个区间，一段是从129到159（这部分是一级字符，在PS的BIOS字库中是包含的），另一段是从224到234（这部分是二级字符，在PS的BIOS字库中不包含，可以不提取），它的低位的区间是64到252，但127不包含在其中。了解了上面的这些就可以很方便地写出一个提取工具来，现在你可以在配套光盘内中找到它，文件名是GETJAP.ZIP。下面我结合前面教程中提到的《午夜列车》这个游戏讲一下具体的使用方法。

在模拟器中运行游戏，当出现我们要提取的文本时暂停，将文本记录下来。



现在我们必须知道这段文字的SJIS编码，以便在光盘中查找它究竟存放在哪个文件中。首先我们运行一个多内码支持软件（这里推荐使用南极星NJSTAR）。将内码设为Japanese Shift-JIS，然后在十六进制编辑器中打开配套光盘中的SJIS.TXT文件，就可以查找某个文字对应的SJIS码了。



根据上面的图片我们知道游戏中“あなたの”这几个字对应的内码是“82 A0 82 C8 82 BD 82 CC”，然后我们到光盘上的文件中去查找该串数值。我们可以在光盘的GL.DPF文件中找到该句文本。

通过观察我们可以确定一个大致的文本提取范围，就是文件的1153475到1184440。然后运行SJIS码脚本提取程序，按屏幕右边按钮选择要提取脚本的文件，在下方输入脚本的名称、提取的开始地址和结束地址，按“增”按钮添加到右上方的列表中，然后按左下方的“提取原文”按钮来提取文本。屏幕中下方的两个选择框用来确定是否提取ASCII码字符和是否将提取的SJIS码文本转为GBK码文本以便于阅读。文本提取完毕后删除提取错误的部分后可以按“保存原文”按钮保存文本。



脚本提取完毕后，紧接着的工作就是翻译了。翻译质量的好坏是判断一个游戏汉化得是否成功的一个重要指标，游戏文本的翻译和其它文本的翻译有很多共通的地方，譬如要求翻译准确、语言流畅、在对话的翻译中要注意体现角色的性格、身份、状态等。但它也有很多自身独特的要求，譬如很多著名的游戏中的人名、地名、物品名称都有约定俗成的叫法，如果随便翻译的话肯定会被fans们抗议，这就要求翻译者也非常了解翻译的游戏才行。另外游戏可以说是一门综合的艺术，有些游戏会涉及到非常广泛的内容，上到天文、下到地理、前到希腊神话、后到未来科技都有可能遇到，这也要求翻译者必须有相当广泛的知识面，而一些外来词的翻译，仅仅精通日文是不够的，还要熟悉英文才行。上面是语言上的要求，还有来自于技术方面的要求，譬如为了能将译文放入原来原文的位置，就要求很好地控制译文的长度，特别是对于漂浮脚本的游戏，长度控制是对每句话都必须作的。由于光盘媒体的特殊格式，要在PS游戏中扩充字库是相当困难的，所以对于原来字库不大的游戏还要控制译文使用的字符的数量。翻译的时候也要非常小心地不去破坏原文中的控制符，因为一不小心是有可能导致游戏死机的。所以说游戏文本的翻译是要求相当高也相当辛苦的工作，因此希望大家能给我们的翻译多一些关注和掌声，而不是看到自己不满意的翻译就说声“垃圾”了事，我在此也要顺便向所有帮助过我翻译游戏文本的朋友们说声“谢谢！”



这一讲的内容就到此为止了，下一讲我会开始讲非常重要的脚本的写入和字库的生成部分。

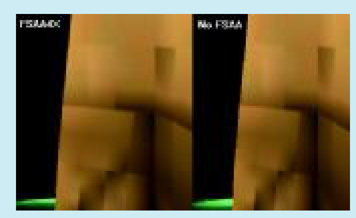
ePSXe v.1.4.0 PS模拟器与显卡关系的深入探讨

前言：很早以前就想写这样一篇文章了，但是一直没敢动笔（键盘？），原因有很多方面：难度比较高，因为这篇文章的定位很成问题；对于一些朋友来说文章过于复杂、难懂，而对于一些老鸟来说文章里所解释的一些技术性问题又来的太过简单。总之，这篇文章定位于想初步了解一下PS显示插件和显卡的各种特性有何关系的玩家，另外也会解释一些在硬件领域比较常见的显卡的一些各种驱动特性的问题，请大家多多关照了。

一·FSAA在PS模拟器中的应用

FSAA全称Full Scene Anti Aliasing（全屏抗锯齿），大家都知道这是一种能够消除3D游戏画面中图形边缘锯齿的技术，但是知道这种技术的原理的人可能比较少，这里我向大家解释一下全屏抗锯齿的工作原理：它最基本的实现方法就是将在多边形边缘会形成锯齿的这些象素与周围其它的象素作一个RGB色差的平均计算，从而达到图形平滑的效果。FSAA的优势很明显：能极大地改善屏幕中的锯齿状况，但是缺点也是有的：多边形边缘会变得有些模糊。现在的一些高端显卡已经采取各种其它技术来弥补这种缺陷，这里就不多作介绍了。

基本介绍完了FSAA的工作原理，现在来谈谈它在PS模拟器中的效果。很多玩家都认为FSAA在PS模拟器（ePSXe等插件系模拟器）中没有任何效果，其实大家完全误会了，大家在观察FSAA实现的效果时，多数会观察场景远方比较直观的那些背景贴图的抗锯齿效果，而实际上PS的大多数游戏的远处大背景用的都是2D贴图（譬如《铁拳》系列等大多数PS上的3D FTG游戏），只能对多边形有实际作用的FSAA根本不能减少那些贴图的锯齿数量，而这就引起了很多玩家的误会了，其实只要仔细观察人物周边的锯齿就能看出来效果。另外FSAA只支持硬件级的加速，所以那些软加速的插件和VGS使用FSAA没有效果也就很正常了。



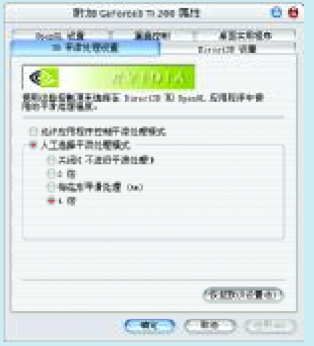
右图是SQUARE的40分满分名作《放浪冒险谭》的一张使用FSAA和不使用FSAA的比较图，注意墙壁边缘。笔者使用的是Pete's OpenGL 1.66，显卡GeForce3，驱动版本为3082，大家看看，还是比较明显的吧，这种防锯齿的效果可是用PS2都达不到的哦。



这是SONY经典的赛车游戏《GT2》的FSAA使用效果对比图，注意车体边缘和左上方的赛道分隔线。



这个是《铁拳3》的对比图，注意人物的肩膀和手臂。

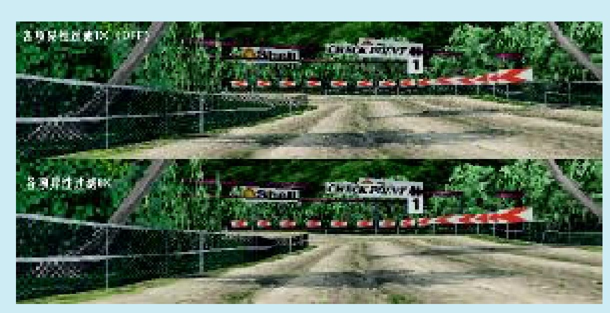


现在一般的显卡都能打开FSAA，nVIDIA的GeForce系列，ATI的RADEON系列，大家都能在它们各自的驱动程序中找到调节FSAA的选项（左图为GeForce系列显卡的FSAA调节选项）。

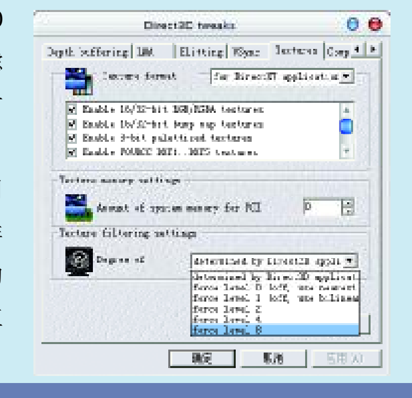
二·Mipmapping & Anisotropic Filtering 在PS模拟器中的应用

首先了解一下这两种技术在一般PC游戏中的作用，通过调节Mipmapping（MIP映射，最高值为3，最低-3，默认0），游戏场景远处的贴图会越来越锐利和清晰，而Anisotropic Filtering（各项异性过滤，有2x,4x,8x能过滤次数，最新的R9700显卡已经能开始提供16x的各项异性过滤了）能使游戏整个画面都变得更加柔和，也许很多玩家很期待这两个过滤技术在PS模拟器中的表现，不过很遗憾，Mipmapping技术对PS游戏是一点用途也没有，原因很简单：PS游戏大多只使用了32x32或64x64的材质贴图分辨率，有的甚至只有16x16的分辨率，而Mipmapping的原理就是通过压缩画面远处贴图的大小（通常压缩128x128以上大小的材质贴图）来增加游戏速度的运行效率，所以对不可能达到128x128材质贴图大小的PS来说（PS的显存才多少啊……），Mipmapping根本就不会起到任何作用。Anisotropic Filtering在PS模拟器中的表现可以说是不错，使用它的效果可以说和内插值补正在VGS上的效果差不多，但是不会出现VGS上那柔和得让人不舒服的现象。

下图是打开和关闭各项异性过滤的比较图，大家注意远处地面和左侧栏杆的贴图，应该有些差别吧？



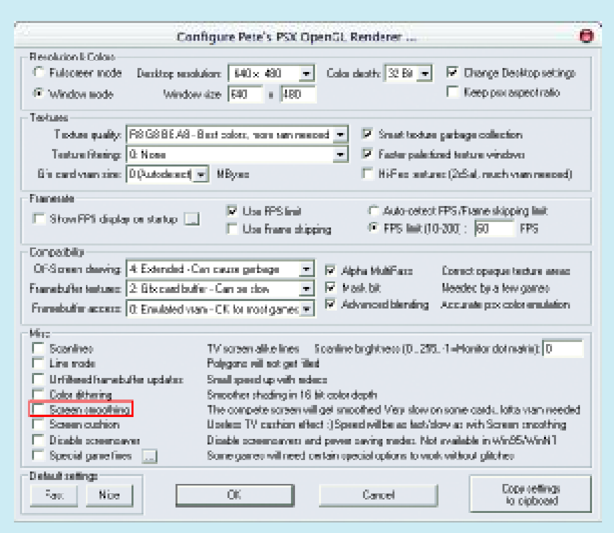
nVIDIA的GeForce系列显卡的驱动只能调节OpenGL下的各项异性过滤（ATI的显卡不存在这种问题），而要调节D3D下的各项异性过滤就需要用到第三方的显卡调试工具，这里推荐使用Rivatuner，一个非常强大和易用的nVIDIA显卡调试工具。



三·VGS的画面优化和Pete插件的Screen Smoothing选项

VGS是一个纯软件加速的PS模拟器，虽然它不能调用现在显卡强大的3D过滤功能和一些其他的优化功能，但它可以调用一个称为“内插值补正”的特殊技术，这种技术一开始出现于DirectX7.0中，它不属于Direct3D范围，而是属于DirectDraw（专门提供2D输出，其实3D游戏最后的步骤还是要通过DirectDraw来进行输出），所以“内插值补正”完全可以应用于不支持Direct3D硬加速的VGS上，其实内插值补正完全可以算作是FSAA的2D版本，它是以整个屏幕的象素为基础，而不是FSAA那以多边形的象素为基础，所以在2D游戏方面它能够有特殊的柔化效果。而3DFX Voodoo系列（不包括4/5）、SIS6326、I7XX系列等一些过时显卡由于不完全兼容Direct7，所以用这些显卡来玩VGS会锐利很多，感觉很不舒服（特别是2D游戏），其他诸如nVIDIA和ATI的显卡都没这样的问题。VGS的“内插值补正”选项不用调节，只要显卡支持“内插值补正”，VGS会自动调用它。

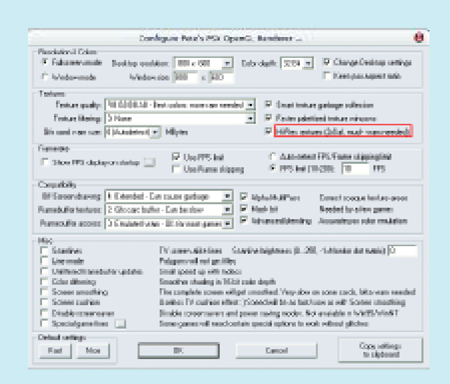
Pete系列插件的Screen Smoothing（如下图）选



项其实使用的也是“内插值补正”的技术，使用后的效果基本上和VGS上的一样（当然，因为可以提高分辨率，所以画面会清晰很多），不过Pete的Screen Smoothing同时也支持3DFX系列的显卡，因为Pete特别为那些不能硬件支持“内插值补正”的显卡写了一个用软件模拟的程序。所以那些使用VGS没有柔化效果的玩家们可以试试使用Pete插件。

四·Pete D3D/OpenGL插件的Hi-Res textures选项

Hi-Res textures选项（如下图）是Pete 1.64版本里新加入的一个对游戏画面进行特殊过滤处理的选项。它借鉴于很多街机模拟器（如Nebula，Kawaks等）的2xSaI过滤模式，它能去除画面上因为色阶过渡而产生的色斑，它能圆滑字体的显示，更能使材质的显示更加清晰，Hi-Res textures必须要很大的显存支持才能发挥作用，个人认为它的效果在一些2D游戏里非常的出色，譬如说《超级机器人大战》系列。



大家看看希罗的机体吧，使用了Hi-Res textures后的色差过渡非常柔和，看看枪口的半透明过滤吧，效果非常突出！



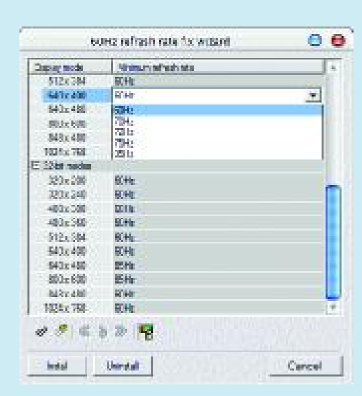
未使用Hi-Res textures的画面



使用Hi-Res textures后的游戏画面

五·ePSxe、PCSX等插件系模拟器在Win2k/XP下的刷新率问题

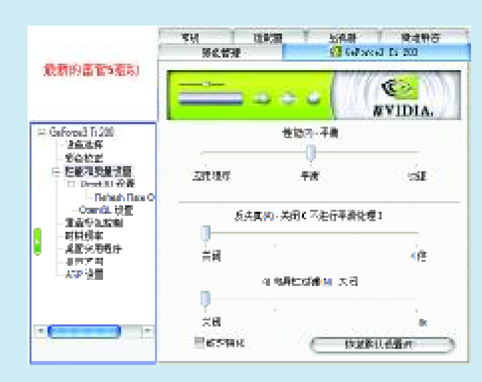
可能很多玩家都发觉了，用nVIDIA的显卡（TNT系列，Geforce系列）在Win2K和XP下玩那些支持D3D和OpenGL的游戏都会出现刷新率低下的问题，PS模拟器也不能幸免（VGS除外，原因很简单：它不支持D3D或OpenGL等任何一种硬加速），严重损害了我们宝贵的双眼。原因是因为Win2K/XP在nVIDIA卡的刷新率方面有特殊的Bug，但是只认$的微软至今没有推出修正这个Bug的补丁，nVIDIA那边也没有任何反应，我们可怜的玩家只能通过第三方的工具来解决问题了。上面介绍过的Rivatuner就是一个很好的调节游戏中刷新率的工具，调节完毕后重起机器即可解决问题。





结语：完成了这样一篇文章……真的是很累，难写倒是其次，主要是因为要兼顾文章对各个不同的玩家层次，让大多数玩家都能看懂，相信这篇文章对大部分人来说还是有一定帮助的，读完了它，大家再去根据自己的显卡设置一些特定选项吧，这样模拟出来的PS游戏效果不会比一些PS2游戏差的。

本篇文章所介绍的Rivatuner大家可以去光盘上找。



要在电脑上玩模拟器游戏，非有个好用的手柄不可，不过电脑上的专用手柄价格都比较昂贵并且也不一定好用，而在各地的游戏店里，你都可以轻易地找到各种各样的游戏机手柄，不仅价格合适而且手感好。因此把游戏机的手柄改造后用在电脑上玩模拟器游戏是一个非常不错的选择。关于手柄改造的文章已经非常多了。大概很多朋友都有过自己改造 PS 手柄的经历。不过这种改造后的手柄都是使用并口的。这次我们要介绍的是如何自己打造一个 USB 接口的游戏手柄。



自制USB接口的游戲手柄

一、为何要打造 USB 接口的手柄

1. 扩充性，USB 优于打印口

现在的电脑只有一个打印口，但是通常至少都有两个 USB 接口。打印口只有一个，要扩展就需要专门的接口卡，价格昂贵，很不方便。USB 接口很容易扩展到更多。

2. 方便性，USB 优于打印口

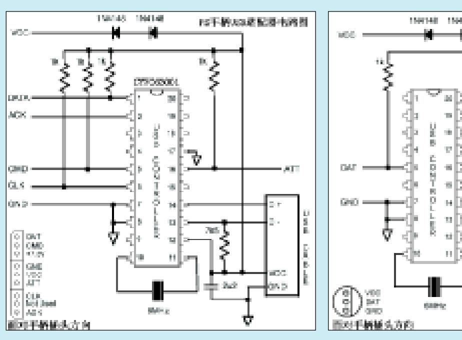
USB 接口支持热插拔，你可以随时插上外部设备，也可以随时拔下。而对于使用打印口的手柄来说，这样做是非常危险的。

3. 心理因素

在某些人的心里，USB 听起来是一种高档设备的象征。因此 USB 手柄也可以满足部分人的虚荣心。

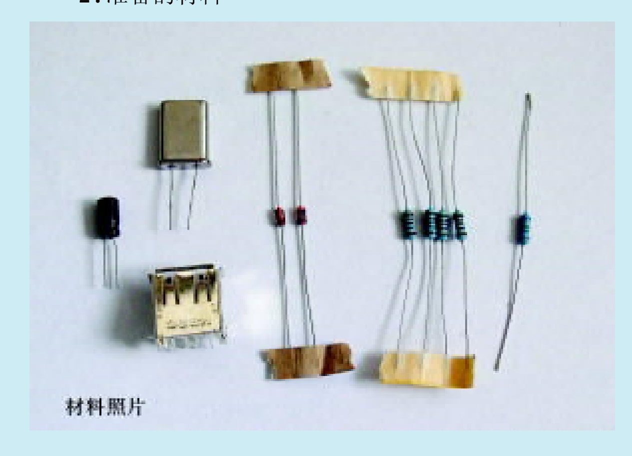
二、制作过程

1. 电路图纸如下



可以看出，改造很简单，电路仅仅是在手柄和 USB 接口之间增加了一个 USB 接口芯片。这个电路可以用来连接 PS 手柄，也可以用来连接 N64 手柄。这次我使用了手头现有的一个 PS 原装振动手柄。因为手柄是花了几十元买的，不打算拆了来改，决定把电路单独作在一个小盒子里面，用 PS 转接线和 PS 原装振动手柄。另外使用了 USB 插座，这样可以直接使用普通的 USB 连线。

2. 准备的材料


材料照片

电阻

1K4 只　　普通 5 色环电阻即可

7K5　　1 只　　同上(如果找不到这种阻值，可以用 6K8 和 680 的电阻串联起来代替)

电解电容

2.2U/16V　1 只

二极管

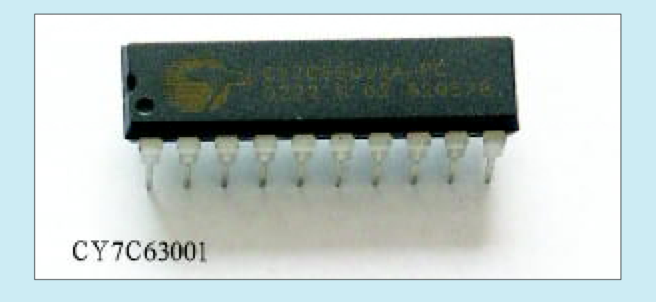
1N41482 只

石英晶振

6M1 只

USB 芯片

CY7C63000 或者 CY7C63001　1 只（需要写入程序）


CY7C63001

20 脚的集成电路插座　1 只

USB 插座　1 只

PS 原装振动手柄　1 只

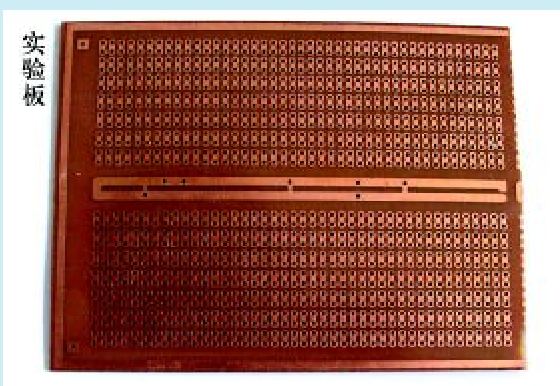
PS 转接线　一根

实验板　一小块









3.制作过程

因为本电路中使用的 USB 芯片需要写入程序才能工作，所以首先我们要用编程器将程序文件写入到 CY7C63000 中。程序可到我们的网站下载（http://www.gbalink.net）

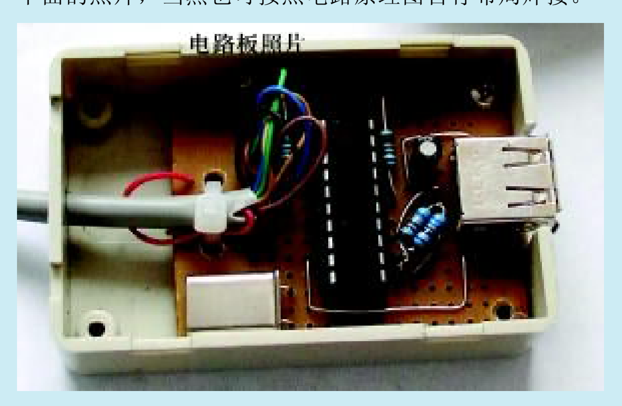
首先裁一小块实验板，大小应能放入盒子中。盒子中有塑料柱可以用来固定电路板。盒子的两头，一头是 USB 插座，另一头是 PS 连线。因此首先要在盒子两头开出相应的孔来。PS 连线一头，可以用 5mm 钻头钻一个孔，或者用电烙铁烫一个孔。盒子的另一端用小刀挖一个方孔。

安装比较麻烦的是 USB 插座，USB 插座的四个引脚是标准的间距，可以直接插入实验板的孔中，但 USB 的两个支撑脚比较大，需要在实验板相应的位置上钻 2mm 的孔。

USB 插座的引脚功能如下



为了防止在焊接过程中损坏芯片，USB 控制芯片 CY7C63001 使用了集成电路插座。元件的基本布局可参考下面的照片，当然也可按照电路原理图自行布局焊接。



然后我们来处理 PS 连接线。PS 连接线一头是 PS 插头，用来和 PS 手柄连接。另一头是 25 针插头，本来是用来连接计算机打印机接口的。现在则不需要连接打印口了，直接将线齐根剪断，然后剥皮上锡，这根线内部共有七根线，我们现在需要测量出这七根线分别与 PS 插头的哪个引脚相对应。

PS 手柄的插头的引脚功能如下：



PS 转接线的插头与之正好相反



我们可以用数字万用表的二极管档来测量。最后得到如下测量结果：

DAT---- 棕色

CMD---- 粉色

GND---- 黑色

VCC---- 红色

ATT---- 黄色

CLK---- 蓝色

ACK---- 绿色

焊接时需要先将线穿过盒子的圆孔，然后焊接到电路板的相应位置上，然后用扎带固定好电线。

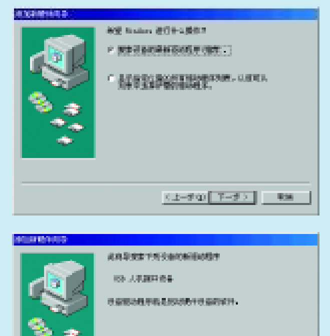


电路焊接好以后，要仔细对照电路图检查焊接是否有误。



三、使用方法

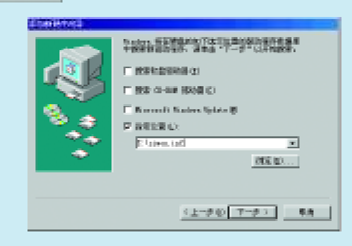
手柄驱动的安装方法与以前改造 PS 手柄的驱动不太一样。





先要把手柄连接到我们做的转接盒上，转接盒的另一头是USB插座，把USB连线的一头插入USB插座，另一头插入计算机的任一USB接口。

因为USB设备是即插即用的，所以一旦连接好这套USB手柄，计算机会自动找到新设备。并会弹出“添加新设备向导”窗口。



单击下一步，在新窗口中用默认选项，再单击下一步。

然后选择指定位置，单击浏览，指定硬盘上的 simon.inf 文件的路径。





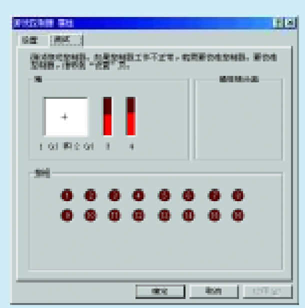
接下来，还是下一步，直到完成安装。

至此就完成了USB手柄的驱动安装。

下面我们还可以来测试一下手柄工作是否正常。

先打开控制面板。双击“游戏选项”，在“游戏选项”窗口可以看到多出了一个游戏手柄选项。双击它查看属性。





在这里我们可以按动手柄的各个按键，屏幕上会有相应的提示。其中3和4是模拟量轴的指示。

OK，现在可以说大功告成了。之后的任务就是找几个游戏测试一下了。

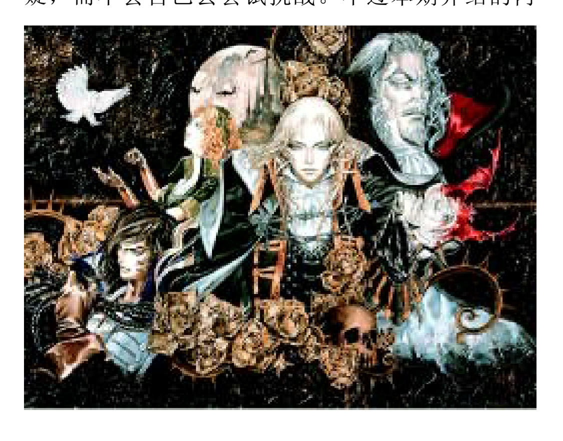
悪魔城ドラキュラX
月下の夜想曲

恶魔城——月下夜想曲：通向极端之道（续）

上期杂志中，我们已经就《恶魔城——月下夜想曲》这款游戏中的很多隐藏要素进行了讨论，同时也就“向极端挑战”这一课题进行了相当深入的研究。单以达到极限而言，需要的不仅是玩家的毅力和耐心，更要有相当的技巧以及一定的运气才能完成。不知有多少读者在阅读过之后，产生了向一个个看似不可思议的记录挑战的决心？相信广大玩家中大有此游戏的达人，如果有比笔者文中提到的种种成绩更好的记录的话，可以来信与我联系，邮箱GOUKI@vip.sina.com。期待看到国内玩家超越国外高手的世界级表现！

本文仍旧与上篇相同，会略过很多初心者级别的问题，这篇文章，是属于真正的恶魔城——月下夜想曲的Hardcore玩家！以下除非特别指明处，均是以PS版《恶魔城》月下的The best（日文）版，以主人公Alucard进行游戏时作为参照的。

上期已经就如何达到最完美的成绩，以最速或者最小完成度通关，以及各种向极限条件的记录作出了一个相当详细的介绍和评说。毋庸置疑的其中一些成绩已经达到了理论极限，在没有进一步的优化方案或方法被发现而且确认之前，这些成绩都已经是不可突破的了。也可以想象很多玩家可能在得知这样的成绩只后仅仅是吃惊和钦佩，或者怀疑，而不会自己去尝试挑战。不过本期介绍的内容，相对并没有什么难度，而是在另一个方面向“极端”加以挑战，这个需要的仅仅是玩家的兴趣和想象力了。



出城：

而恶魔城在完成了全地图之后的一个重要的要素就是出城！如何利用各种bug和神奇的技巧，使得玩家所操纵的角色可以来到这个恶魔城以外的地方，已经成为本游戏最值得研究的地方之一了。出城不仅能看到不少有趣的场景，还可以增加原本已经达到极限的完成度，这进一步提高完成度当然才是玩家们更加关心的地方。而关于出城的方法和手段，相信很多玩家也已经颇有耳闻，甚至于精通此道。下面就将已经知道而且确认过的出城方法一一列出，希望对大家有所帮助。本期杂志的配套光盘中有笔者的朋友NeoRAGEx特别制作的恶魔城系列录像，包括了文中所介绍的几乎全部内容。录像是直接采集自PS2上运行的《恶魔城》月下的The best（日文）版，没有利用任何金手指等外部工具修改。

根据我们录像中的顺序，一一进行介绍。下面介绍的内容中，需要“变身为蝙蝠”除要使用蝙蝠必杀技冲刺飞行处，在入手雾变身的魔导器“ミスト”与延长雾化时间的魔导器“パワーオブミスト”后均可以用变身成雾的方法代替，不一一赘述。





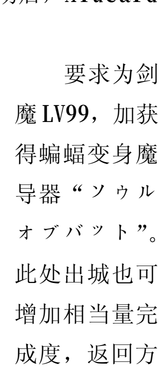
1. 当然就是著名的电梯出城法，不用多说，只要获得了名为“エストック”的两手剑，在正城崖侧外壁电梯入口处同时按下和攻击，Alucard就会在电梯启动的同时向前突进攻击，然后便如录像所示，冲出电梯后被电梯带向下，之后落到城外的飞檐处（上面有一只老鼠……）。此后可以向下

落到底，之后在另一侧可以变身为蝙蝠向上飞。

使用要求只有获得突刺的两手剑。该法可以增加相当量的完成度，返回方法两种：可以在开始的飞檐处（或任一立脚点）使用爷之恋回到老爷爷处，也可以在另一侧的很多地方变身成蝙蝠飞回城内。

2．剑魔必杀技＋蝙蝠出城法：在正城礼拜堂下方或逆城异端礼拜堂的上方某出口处（录像内所示），在门口使用“凶鸣百斩剑”必杀技，在必杀技启动后，Alucard变身为蝙蝠向外飞，之后就可以出城。







要求为剑魔LV99，加获得蝙蝠变身魔导器“ソウルオブバット”。此处出城也可增加相当量完成度，返回方法两种：可以在开始处（或任一立脚点）使用爷之恋回到老爷爷处，也可以在很多地方变身成蝙蝠飞回城内。

3．读盘区斧兵铠出城法：在特定的读盘区使用（如录像所示为逆城异界侧外壁与卑矿石廊下之间的读盘区）。由一侧进入读盘区，然后在进入读盘区的一瞬按疾退键，Alucard退回读盘区外，之后迅速转身再次疾退（进入读盘区），在屏幕切换之前打开系统菜单，换上斧兵铠，之后回到游戏中的同时，会听到Alucard抱怨“不好了”（斧兵铠效果），然后读盘区门关闭的瞬间，变身成斧兵的Alucard会被门夹入地下。掉进下面版面的存盘点，之后屏幕会不断闪烁，此时换下斧兵铠，变身成蝙蝠向下飞，会出现在存盘点下方的石头内。向左使用蝙蝠的冲刺飞行必杀技后，Alucard就会飞到左边的版面内，此时可能会出现花屏的现象。当蝙蝠被左边的墙壁挡住之后会自动变回人形，同时可以再次听到





斧兵铠的效果音，此时变身成蝙蝠，就可以向左飞越墙壁，来到城外。

使用要求为获得蝙蝠变身魔导器，并且修得蝙蝠的冲刺必杀技（按住X键，从上经过后，下转到前的270度，放开X键）。此处可以增加一定量完成度，返回方法可以以蝙蝠形态再次穿越墙壁或者在某些版面飞进城内。花版的现象需要在存档之后再次读档重新开始游戏才能回复。PS：如果恰好碰到大雾的时候，花版会非常特别……以至于无法看到自己的角色。

4．神官战出城法：在最终房间，逆城的大钟上方，BOSS之间使用。在入口右侧停下（如录像所示位置），变身成蝙蝠后，下降至贴近地面。之后向左使用冲刺飞行必杀技，并且按住下，蝙蝠会撞到入口左侧墙壁自动变回人形，落进最终BOSS之间，但并不发生情节或战斗，控制Alucard一直向右，就可以穿越墙壁来到城外。第二种方法是在入口右侧停下，变身成狼向左走，进入入口时会自动变回人形，落进最终BOSS之间，在战斗发生之前，控制Alucard一直向右，就可以穿越墙壁来到城外。两种方法效果相同，之后可以变身为蝙蝠飞行。





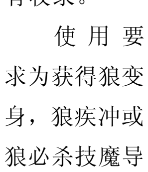


使用要求为获得蝙蝠变身魔导器或狼变身魔导器“ソ

ウルオブウルフ”，此法只能增加少量完成度。返回方法，在来到大钟电梯处（如录像所示）后向下飞行，会自动变回人形被电梯带回。

5．“飞狼”出城法：在有斜坡处，变身为狼，使用疾冲的必杀技（下前攻击，要求获得魔导器“パワーオブウルフ”），或者连按两次前键后进入的疾冲状态（要求获得魔导器“パワーオブウルフ”），跳起，在狼落到斜坡上的一瞬变身回人形，就会发现Alucard进入了斜坡之内。此法可运用的范围极广，在所有有斜坡处几乎全都可以运用，但是在多数地方可能会造成Alucard卡死，而无法继续进行游戏。如录像所示的地方1，礼拜堂的大阶梯处，进入后可以变成蝙蝠移动，可以增加一定量完成度。2，正城最上部，进入后变身可以移动到城外，可以增加一定完成度，并且可以跳过对Richter之战进入逆城。其余有斜坡之处数不胜数，可能出城或有特别现象的地方留待玩家一一开发。







使用要求为获得狼变身，狼疾冲或狼必杀技魔导器，此法视使用地点不同而可能有很多不同效果。返回方法在有落脚点处可以用爷恋返回老爷爷处。

6．开盖出城法：变身狼之后疾冲或使用疾冲必杀技，在即将撞到版面末端墙壁的时候，瞬间变身为蝙蝠，并且打开PS（PS2 ejectCD游戏可能会中断）的CDROM，此时蝙蝠会继续冲进墙内，之后便可以自由移动，此法的后果和上面的飞狼法类似，Alucard会在墙壁内移动。使用模拟器玩月下的朋友可用弹出电脑CDROM（使用光盘游戏的），或者卸载光盘镜像的方法（使用虚拟光驱游戏的）来实现这一方法，但笔者并不推荐此法，因为该法实在是属于比较特别的手段，可能造成死机甚至硬件损伤，因此录像内没有收录。

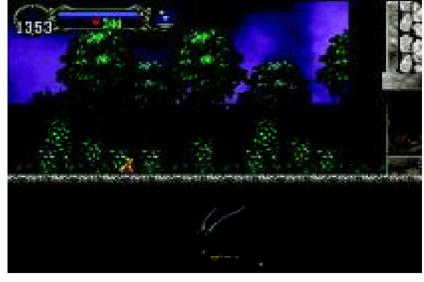




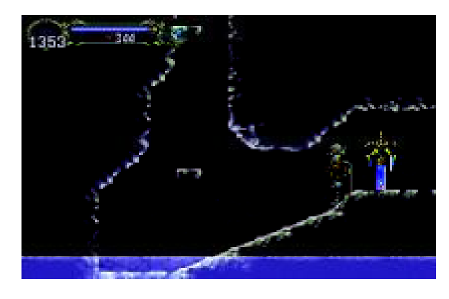
使用要求为获得狼变身，狼疾冲或狼必杀技魔导器，以及蝙蝠变身魔导器。可能增加一定量完成度，返回方法在有落脚点处可以用爷恋返回老爷爷处。

7．死亡出城法：此法使用范围较小，而且难度较高，此处列出仅供玩家参考验证。首先玩家要拥有复活用的道具“生命之灵药”，然后在Alucard HP足够低的时候，来到正城礼拜堂钟楼上方，有骷髅飞兵出没的地方，关闭所有使魔的魔导器，站在刺地长廊左上角的地方，变身为蝙蝠，等到骷髅飞兵撞到自己之前的瞬间开启菜单，召唤出妖精或者半妖精。之后在Alucard被飞兵撞死飞出去的时候，妖精/半妖精会自动使用生命之灵药救活Alucard，此时如果Alucard没有飞进刺地长廊，而且复活时人不在版面中央，就可以了。之后向下来到最下方处，变身为蝙蝠垂直向上飞，到顶之后向左使用冲刺飞行的必杀技，就可以出城了。





使用要求要生命之灵药的道具至少一个，取得使魔妖精或半妖精召唤的魔导器“妖精の素”或“半妖精の素”。在此处出城可以增加大量完成度，其余地点的同方法出城未确认，返回



方法可以在开始处（或任一立脚点）使用爷之恋回到老爷爷处，也可以在很多地方变身成蝙蝠飞回城内。

8．500心回复道具出城法：此法堪称究极方法，可以使用在正逆城的几乎任何地方。具体的方案为首先装备500心回复道具“ハートリペア”与消费型道具不减的指轮“デュプリケーター”在任何一个版面交替之处，在贴近出口处向另一个版面跳跃，在落入另一版面之前，不停地交替使用500心回复道具，Alucard就会不断下沉，在足够多次数之后，Alucard就会沉入地面，之后如果不断使用就可以一直下沉到最大的限度。注意保证能够不间断使用500心回复的方法是最好在两手分别装备500心回复道具，在左手的500心生效过程未结束时，就按下右手攻击键不放，前面的500心效果结束的同时，右手的就又会发动，在结束之前再按住左手攻击键……无限持续下去就不会出现问题。此方法可以用在所有有版面交替的地方，降落到地面以下后（以Alucard的披风落入地下为标准）可以变身成为蝙蝠自由移动，或者持续使用该法，直到下降到无法继续的程度。此法除了可以如此使用在无数地点出城之外，在其它方法出城后也可以利用此法增加大量完成度。下面一一加以说明。

使用要求拥有500心回复道具最好两个，以及消费型道具不减指轮，以及变身蝙蝠的魔导器。

返回方法可以在开始处（或任一立脚点）使用爷之恋回到老爷爷处，也可以在很多地方变身成蝙蝠飞回城内。

出城后的增加完成度方法



在出城之后，除了利用蝙蝠飞翔到所有可能到达的地方可以增加一定量完成度之外，还可以利用一些特别的方法，增加额外的完成度。

1．向下方增加完成度：在出城后来到可以让Alucard下落到不能再下落的地方后，可以向下增加一格（或以上的完成度），方法A：在Alucard落到屏幕底端的时候，使用盾能力引出之杖“シールドロッド”或亡灵祭之剑“レムリアソード”与Alucard之盾“アルカードシールド”组合引出盾能力（两攻击键同时按下），之后Alucard会向下落一点，可以开启下面一格的地图，增加一点完成度；方法B：使用500心回复道具，也可以开启下面一格的地图，增加一点完成度。此法适用于电梯和剑魔的地方等大范围“城外出城”法。

2．向左右方增加完成度：方法A：在出城后到达版面的最左/右尽头处，使用500心回复道具，就可以开启左面/右面一格的地图，增加一点完成度；方法B：变身成蝙蝠使用冲刺飞行的必杀技，向版面尽头飞去，在撞到边上的时候会自动变成人形，此时立刻使用500心回复道具，就可以开启左面/右面一格的地图，增加一点完成度。此法既适用于电梯剑魔等“城外出城”法，也适用于飞狼和500心等“城内出城”法。





3．向上方增加完成度：方法A：在出城后可以到达版面最上方的地方，而且有落脚点处，让Alucard使用二段跳或高跳接驳二段跳，当Alucard处在上升过程中且非常接近版面上沿时开始使用500心，就可以开启上面一格的地图，增加一点完成度；方法B：没有落脚点的地方，让Alucard变身为蝙蝠飞至最高点，向版边处使用冲刺飞行必杀技，在撞到版边，自动变回人形而且上浮的瞬间开始使用500心，就可以开启上面一格的地图，增加一点完成度。

以上方法善加利用后，可以大大增加原有出城方法所能带来的完成度。录像中仅仅作了一些简单的演示，具体的使用技巧还留待各位玩家开发。

特别需要一提的是在正城入口处，Alucard使用500心或者飞狼法进入地面后，可以向城门口飞行，此时会掉





落进PS版开发没有完成的“地下庭院”版面，这里可以看到一些开发的端倪，还有一个“未完成”的存盘点可以使用。录像中有相关的部分，大家可以看到Alucard是如何进入地下庭院，之后又从那个城门的入口处返回的。

下面的一张图片，是来自日本游戏攻略网站恶魔城专版的某位玩家，其地图的完成度已经超过了500%，大家可以看到白色的城外部分，面积已经超过了城内地图的范围，让人不得不为其精神和毅力表示钦佩。



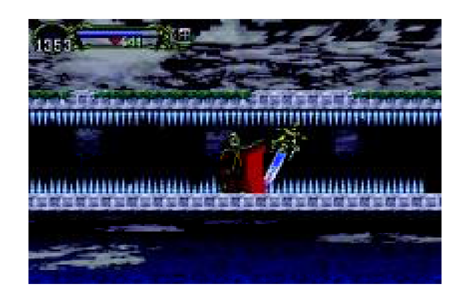
还有就是Richter的出城方法，这个较为简单，在以Richter为主角开始游戏后，进入恶魔城的时候，在城门还没有放下的时候迅速向左使用冲刺，就可以来到城外。可以增加三格地图的完成度。

特别技巧篇

这里不考虑战斗以及获取金钱道具等技巧，主要是针对“移动到看似无法到达的场景”而进行技巧方面的讨论。而下面讨论到的技巧，在录像中也都有涉及。

1. 刺地长廊通过法，如何能够在没有获得刺地形破坏铠“スパイクブレイカ”的情况下，进入正城（逆城同）的礼拜堂（异端礼拜堂）那条满是刺地形的长廊呢？

方法有如下：第一种是利用狼形态时的冲刺必杀技来通过刺地，因为这个必杀技发动后的狼前冲时是处于无敌状态的。方法就是在刺地的边缘，面向内侧发动必杀技。需要注意的是通过第一段刺地，将要碰到栅栏的瞬间需要变身成雾通过，而通过第二段刺地，将要撞到青光门的瞬间需要变回人形，并且使用可以回复HP的药品以获得无敌时间来通过。



第二种是利用“亚空间移动”的必杀技（上下前＋攻击）来通过刺地。由于移动过程Alucard会消失，所以也可以避免受创。方法是在刺地的边缘，面向内侧使用必杀技，并且持续按住方向键向前，在Alucard出现后攻击完毕的瞬间再次使用第二次必杀技，然后继续向前。要点同上的地方就是也要在栅栏门处变身雾，由于在必杀技完成之后，Alucard仅仅拥有非常短暂的无敌时间，因此连发必杀技的准确性才是能够顺利通过的保障。如果对于自己的技巧没有把握的玩家可以尝试另一个方法，就是在装备足够HP回复的药品前提下，每次必杀技完成时使用一个药品，这样可以获得额外的无敌时间，于是就可以充裕地完成下一次必杀技的输入了。在录像中大家可以看到这两个通过刺地的演示。

2. 高度突破法：在获得蝙蝠变身，高跳，或者长时间雾化的魔导器之前，Alucard会有很多因为高度太高而无法到达的地方。可是我们也有很多方法可以来提高Alucard所能达到的高度限制，从而达到一些原本不能到达的地方。

方法一：二段跳反弹，在获得魔导器“飞翔石”之后，Alucard除了获得二段跳能力（跳跃中再次按下跳），同时也获得了“飞踏”的能力，（二段跳后下＋跳跃键），而这个技巧在接触到任何可以被攻击的对象后，会向上弹起，并且可以再次作出二段跳跃。利用这个技巧，只要能够在二段跳之后的飞踏命中敌人或者烛台的情况下，就可以使Alucard作出额外的跳跃达到更高的高度。录像中演示了一个简单的技巧，就是利用烛台反弹后





进入了高处的房间，而本技巧的最究极运用，就是在大断崖正下方（获得飞翔石的版面，可以看到下方斧兵处），利用飞踏连续攻击空中的敌人“セムラー”（骑着鸟的飞行绿衣怪人）不断上升，可以直接通过大断崖，来到Richter之间……这个方法需要的技巧极高，笔者也几次功败垂成，因此录像中没有演示，留待玩家尝试完成。

方法二：狼变身上浮法，在获得变身狼能力之后，Alucard在作出跳跃动作之后变身成狼，可以让自身向上浮起一点。这个方法的主要用途就是在逆城天井水脉处完成缺失的地图部分。此外也可以配合下面的方法衍生出更强的新方法。

方法三：受创法，Alucard在任何状态下受创，都会向后飞跃一小段距离，如果在跳跃到最高点的时候受创，就会再向上飞出一小段距离，巧妙的利用这个方法，配合二段跳，二段跳后变身成狼等，就可以使能够到达的高度略微提高，在礼拜堂，以及城最上部的某些地方可以利用这个手段来到一些不可以到达的地方，需要注意的是这里当然要有敌人和合作才能完成，因此怎样和敌人“配合”来做到一个完美的受创，才是需要研究的重点。

方法四：狼雾变身法，在获得狼变身和雾变身的能力之后，在狼和雾两种状态间交替变身，就可以使Alucard每次都获得微妙的逐渐浮起，并且持续上升。需要注意的是如果变身的时间掌握得非常准确（上一个变身动作完成的瞬间就变身到下一个形态），那么Alucard的HP是不会有丝毫减少的！也就是说只要有了这两个魔导器，Alucard就可以到达理论上垂直方向的任意高度（水平方向最大为跳跃的水平距离加上最后一次变身雾状态所能移动的水平距离）。而此法比较有意义的运用方式就是在正城大钟处上升到顶来获得“浮身のブーツ”，可以在不取得蝙蝠魔导器的情况下获得高跳能力，上期阅读过关于最少完成度通关和最低魔导器通关的读者应该还记得。

方法五：人狼二段跳，在头顶上方有天花板的地方，当Alucard跳跃到顶，头将要碰到天花板时变身成狼，让狼撞到天花板之后迅速变身为人形，此时就可以（向前）使出二段跳，之后再次变身为狼，碰到天花板后变回人形，二段跳……利用此法，在有天花板的地方，就可以持续向前二段跳，从而使Alucard贴着天花板向前不断移动。但是此法需要消耗变身成狼的定量MP，也就是说水平移动的距离取决于Alucard的MP量可以变身成朗的最大次数。

方法六：狼剑飞行法，在获得狼变身能力，以及双手剑“ツヴァイハンダー”之后，就可以使用的究极移动手段。首先变身成狼，之后回复成人形（垂直上升），然后使用双手剑的必杀技后前＋攻击（水平移动），在结束下落之前的瞬间再次变身成狼，人，剑技突进……如此就可以实现在水平和垂直方向几乎任意的移动了，当然前提还是要有足够的MP，如果大家还记得K.D君魔导器5通关的记录，就知道此法的重要性了，但是为了通过一些超长的距离所需要的MP　也是相当多的。在本次的录像中收录了以狼剑法通过大断崖的过程，可以作为参考。

BUG 篇：

其实严格来说，本作前面的大部分提到的“技巧”都是在或多或少地运用这个游戏中的一些bug，来达到我们预期的目的（特别是出城的部分，就是完全的bug集锦），下面所收录的一些bug都是对于游戏进程方面没有什么影响，也无伤大雅的小技巧，收录在这里，近作为研究参考之用，对于玩家照此进行所产生的后果无法预测，因此也不能对其产生的后果负责。录像中收录了下文中提及的几乎全部bug，读者可以按图索骥。

1. Richter的莫名受创：在序盘Richter与Dracula伯爵作战时，当伯爵变身，背景开始变化的时候，如果Richter向左上方使用高跳的必杀技（下上＋跳），就会在左上角处莫名的受创落下。

2. 死神无视：就是带初始装备通过的方法，不再赘述，需要注意的是必须以特殊姓名“X-X!V''Q”（引号内）进行游戏，以及卸去装备（可保留剑与披风），再就

是需要跳起碰到巨狼，如此就可以顺利通过死神的版面了。

3．无限的轮回：在带了初始装备通过死神版面后，来到上方的断桥处，如果从这里落下，就会进入无尽的循环……无法继续进行游戏。

4．异常的传送法：在传送点处按上的同时按下疾退按键，就会看到Alucard消失在传送点的一侧，而在另一个传送点出现的时候，Alucard也不会在传送点的中央，而是出现在另一侧。

5．投剑的幻象：在使用投剑“ヘブンズソード”的必杀技时（双手均装备ヘブンズソード，然后同时按下两个攻击键），剑的幻象出现后变身成狼，就可以看到幻象停留在空中，并且会随狼形态的Alucard移动和卷屏同步移动，在变身成人形态后，幻象就会消失了。



6．消失的Alucard：在使用“ムーンロッド”的月之杖必杀技（下前＋攻击键）时，当月形通过自己身前的时候，变身成狼，Alucard就会完全消失掉。之后无法再次操作Alucard，游戏无法继续进行。

7．空手吸血之法：在装备了血饥妖刀“ようとうむらまさ”之后，Alucard的攻击就具有吸血效果：和使用吸血魔法的状态相同，身上发出红光，如果被敌人的血溅到就可以回复体力8点（装备加倍的指轮为16点）。此时如果直接卸下血饥妖刀成为空手状态，就会发现Alucard仍然被红光笼罩，拥有吸血的能力。此时如果以副武器的小刀或者剑魔伤害到敌人，一样可以增加HP。

8．异形态之雾：在进入崖侧外壁（异界侧外壁）可以向上运行的电梯后，同时按下上和雾变身，在电梯开始运作后，就会看到雾被拉伸成了异常奇怪的形态。

9．无人的电梯1：在可以从两侧进入的电梯（例如大钟下方）处，以二段跳的下踢必杀技进入电梯后，Alucard 会从另一侧冲出，而此时电梯会自己下降，当电梯下降到下面的版面之后，会连电梯的绳索都消失掉。

10．无人的电梯2：在可以从两侧进入的电梯（例如大钟下方）处，在其中一个入口背向电梯，然后按下疾退键，在Alucard经过电梯的时候按下上或者下键，此时Alucard会从穿过电梯从对面离开电梯，而电梯会自己运行向上或者向下，同样的，当电梯下降到下面的版面或上升到上面的版面之后，会连电梯的绳索都消失掉。此时如果是电梯上升消失在上面，在电梯完全停止（听不到声音）之后，以高跳进入上面的版面，就会看到Alucard仍然是以乘坐电梯的方法进入版面的。

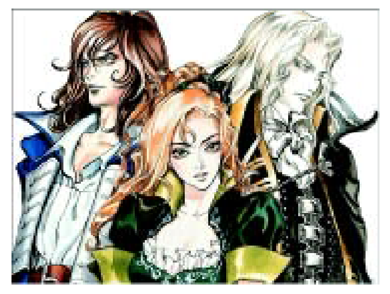
11．HP为零的Alucard：在把HP降到1点后（可以在受创到 HP足够低的时候，自己每吃下食物毒蘑菇“ベニテングダケ”，就可以减少1HP），当HP仅有一点时，来到老爷爷的房间，向老爷爷的桌子前面投出一个毒蘑菇，吃掉后在Alucard死掉的同时可以打开菜单，此时迅速选择“战术指南”并且随便观看一个……开始之后再退出，就会发现Alucard好好地站在老爷爷面前，而HP已经降到了0。



12．奇妙的蝙蝠变身：在Alucard取得任何一个可以使屏幕暂停的道具（例如击败Boss得到的HP Max Up，或者魔导器等），让Alucard在其正下方跳起，在取得道具的一瞬间变身为蝙蝠，只会就会看到“半蝙蝠化”的Alucard，披风好像蝙蝠的翅膀，发出蝙蝠的叫声……此时的Alucard可以任意飞行，可以吐出火球（需要必要的魔导器），甚至可以使用冲刺飞行的必杀技。在受创或者冲刺撞到障碍时就会变回人形。



13．奇妙的狼变身：同上的条件下，如果让Alucard以狼形态跳起（上＋跳



跃可以高跳），取得道具的一瞬间变身为蝙蝠，就会看到Alucard变成另一种奇妙的形态……同样的，此时的Alucard可以任意飞行，可以吐出火球和使用冲刺飞行的必杀技。在受创或者冲刺撞到障碍时就会变回人形。

14．光学迷彩之一：首先让Alucard站在两个版面交界处，使用爷恋的道具，在生效之后立刻打开菜单，换上斧兵铠，关闭菜单，在回复游戏画面后立刻再次打开菜单换下斧兵铠，向另一个版面走去。成功后就会看到Alucard完全消失了身影，而且此时可以自由操作Alucard，在受创，使用高跳或者传送时就会回复原状。

15．光学迷彩之二：在传送点按上传送，在生效之后立刻打开菜单，换上斧兵铠，关闭菜单，在回复游戏画面后立刻再次打开菜单换下斧兵铠，之后被传送的Alucard也会完全隐身，此时仍然可以自由操作Alucard，回复原状的方法也与上面相同。

16．无视木乃伊Boss：在对逆城最下部Boss木乃伊战时，让木乃伊近身使用捕获的技巧，之后迅速换上斧兵铠，再换下，当木乃伊把Alucard投掷到另一个版面后返回，就会发现魔导器已经出现，而出口也已经打开，此时取得魔导器后就可以离开了，此条未经笔者确认，但是成功者大有人在。如果以斧兵铠状态近身，木乃伊会不断使用捕获的技巧，但无法成功，然后就可以轻松地用斧兵不断攻击，乐胜木乃伊。

17．跳过邪神官直接对决Dracula：在逆城大钟下的Boss之间，Alucard站立在入口左侧，在MP全满的情况下变身为狼走入入口，会自动变回人形落入Boss之间，此时迅速跳过对话，并迅速向左下角走去，之后就会直接进入与Dracula的对决了，如录像所示。

18．最强最终的奥义：在获得暗黑盾后，使用盾杖或者亡灵祭之剑引出盾能力，之后立刻变身为狼，盾能力就会变化为最强最终的奥义，即使是在对Dracula之战时，也可以秒杀对手！不过在此之外的情形下使用，就会使游戏进程停止而无法继续下去，所以，本招式最好也只能用来作为对最终Boss之战的最终奥义！



19．无限的宝石出售：在老爷爷处，首先使用剑魔必杀技“凶冥百斩剑”，之后迅速走向老爷爷，对话打开菜单，进入“宝石买却”的栏目，然后打开装备菜单，选择数量为一个的指轮装备在身上，然后回到宝石出售的菜单将这个指轮买掉。成功后在装备菜单中可以看到该指轮的数量变成了255……然后就可以不断的再次出售这个指轮了，只要剩余一个，就可以重复这个方法再变出255个相同的指轮。利用此法出售最昂贵的两万元指轮，区区50万的消费性道具不减也根本不是问题。

20：剑魔Bug：就是众所周知的剑魔重画地图法：在存档点使用剑魔必杀技，之后存档过程中打开装备栏，随意更换身上的道具……其结果就是在存档时产生数据的变化，从而引起存档Bug，之所以把这个Bug放在最后说，就是因为此方法对硬件有相当的危害，可能造成记录消失，损坏，甚至损坏记忆卡。因此玩家在使用前要充分考虑到后果……相对而言模拟器的玩家只要备份存档文件就可以，而使用PS/PS2游戏的玩家就要小心了。

这个Bug可能造成的后果包括完全花版，地图全黑，出现莫名的地图，道具消失等等种种不可思议的现象……

好了，对于恶魔城的研究，到此就算告一段落，如果还有读者想要继续深究这款经典游戏的话，请和笔者联系，Email:GOUKI@vip.sina.com。

本文的资料多来源于网上，在此特别感谢“恶魔城藏书库”，GameFAQ，日本游戏攻略特区的恶魔城专版，巴哈姆特电玩资讯站的恶魔城专版，Stage1论坛等网站所提供的资源，以及许许多多知名和不知名的玩家所提供的资讯。在此，特别向上面提及的网站和个人表示感谢，同时也希望有更多的玩家一同来研究这个经典游戏。最后要感谢的就是制作出“恶魔城”系列的KONAMI，希望不远的将来我们还会看到一作比一作更精彩的恶魔城作品。



超任时代动作游戏的巅峰——电精



文：Qass/微风

街机版和超任版的区别：

	電神魔傀	電精
角色	6人	3人
路线	分支	单线
个人技	普通	新增/改良
必杀技	普通	加强
超必杀	有	有
合力技	多	少
里技	有	魔傀

系统解析：

基本操作

A	攻击键
B	跳跃键
C	A+B
[A]	攻击键按住不放
[[A]]	攻击键三秒内按住不放
]A[	放开攻击键
前/后/上/下	方向键

通用招式

有“+”表示同时输入，有“-”表示按顺序输入，“*”表示有特殊情况

普通攻击	A	连打追加
跳跃攻击	B-A	
倒地追击	B-下-A	
特殊攻击	C	无敌技
移位跳	方向键-B	
跳跃中	以上招式均可使用	连打追加*
跑动	前-前	
跑动中	以上招式均可使用	连打追加*
背返	后-A	击倒技
投技A	抓住敌人/伙伴-后/前-A	
投技B	抓住敌人-B	

名称：ゴーストチェイサー　电精
机种：SUPER FAMICOM
类型：动作过关（ACT）
制作商：Winkey Soft / Banpresto
载体：ROM卡带/16M
发售日：1994/9/23

《电精》系列概述：

《电精》是由Winkey Soft公司于1994年制作，Banpresto发行的动作过关游戏。同时发表的有街机版和超任版，超任版《电精》借助九十年代中期超级任天堂主机的流行，让许多动作游戏爱好者都有接触它的机会。街机版可选择六个角色，可以使用更多的超必杀，手感上也非常好，但基板在国内可说是凤毛麟角，能见到的都是由超任版HACK后，运行在街机互换板上的版本。我属于一个动作过关游戏的超级Fans，《电精》也是唯一一款可以让我每天早上五点钟起床跑向游戏店去玩的游戏，漫画式的游戏画面和超华丽的各类必杀技以及另类的操作使其无愧为超任上动作游戏的NO.1。《电精》的二代“Guardians（守护将军）”，在一代的基础上添加了全新的角色，第一作的故事也得到了延续，无论是画面还是必杀都非常地精细（大家应该都还记得里面几个养眼的MM吧），华丽的连续技留给我们太多的回忆。虽然发表于动作游戏没落的年代，但仍让许多学生放下自己的书包，把它当成每天放学的必修课。



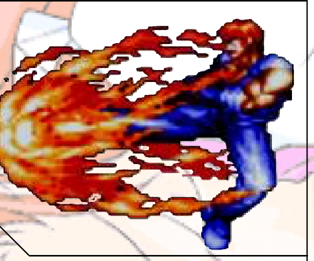
当然，有了模拟器，我们的愿望都将会成为事实，超任版的《电精》已经模拟得非常完美，而街机上的两作也在前几天列入了MAME的模拟目标中。在《电精》迷的节日即将来到之际，借着经典赏析这个专区，以这篇文章和大家分享我们玩电精的心得，还有那份回忆……

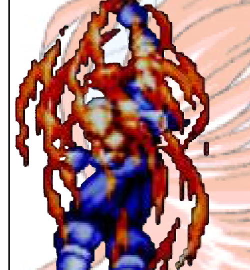
故事背景：

第三次世界大战终结以后，极东地区、AD2079年，一个新的联合国家试图用一种被称为“Super Computer”完全监视世界的活动，尤其引来的恐慌直接导致了各地犯罪组织（Ghost）的横行，为此政府秘密训练了一个应急小组（Ghost Chaser），小组成员都具备超乎常人的力量，准备以压倒性的力量来扼制罪恶的势力蔓延……

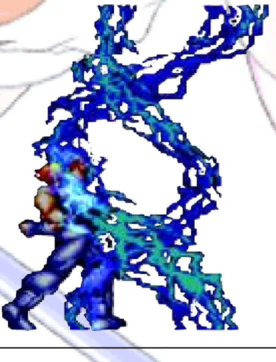
通用必杀技

对地：
[A]-后-前-]A[
对地加强型（无敌技）：
[A]-后-前-[[A]]-]A[





对空：
[A]-下-上-]A[
对空加强型（无敌技）：
[A]-下-上-[[A]]-]A[



超必杀技（出招时间无敌）：
[A]-上-下-前

出招条件：
气力全满
体力变红

个人技

	魔傀	攻击力：4
	均衡型	行动力：4

气炮A型	跑动中-C	穿透力强，击倒技
气炮B型	跑动中-C-C(按住不放或连打)	穿透力弱，附带燃烧攻击
炎蹴	跳跃中-C（可追加）	攻击力较弱，无燃烧攻击
连华(里技)	(气>80%)跑动中-[A]-下-上	若[A]无攻击到对方，则此技无法发动

	衣世	攻击力：3
	技巧型	行动力：5

火链锤	跑动中-C	可攻击较远的敌人，附带燃烧攻击

投技C	抓住敌人-后-B	可撞倒附近的敌人
空摔A	空中近敌-A	伤害力较大
空摔B	移动跳至地面敌人上方-下-A	伤害力极大
三角跳踢	跳跃中-后-A（或A-后）	墙边，敌人均可

	ベルヴァ	攻击力：5
	力量型	行动力：2

二段击	跑动中-C-C	击倒技
二段跳	跳跃中-B	补足跳不高的缺憾
电击	抓住敌人-C	伤害力一般
大坐	抓住敌人-B-B	伤害力极大
注：唯一一个可在跑跳中连续攻击的角色		

合力技

非对战模式下，我方两个人物可以互相抓住对方做出一些辅助动作，如将伙伴投往较远的地方。如果双方气力值均大于80%，则可以使出如下合力技：

	方向键+B	由主抓方完成这个指令（ベルヴァ抓住任何人都可以不输入方向键）
	抓住敌人-A	一人抓住敌人，另一人身处敌人背后，由任何一方输入指令均可发动此技

升级系统

1P-00000000 MAKAI

分值	体力	气力
初期	56	56
分值=100000	64	64
分值=300000	72	72
气力消耗条件	1 使用必杀技时 2 防御时	
行动不能状态	1 气力不足1/3，强行使用必杀技时 2 必杀技蓄气超过三秒	

气力消耗数值	1 不同必杀技消耗气力量不同(威力越大耗气越多) 2 特殊技(A+B)耗气特点： (1) 出招过程中没有伤害到敌人不会耗气 (2) 跳跃中使用直接耗气
气力恢复条件	1 静止不动时（快速恢复） 2 倒地起身时（恢复2/5） 3 必杀技蓄气过程中（快速恢复至出招） 4 行动过程中（较慢恢复） * 防御状态时停止恢复

防御系统

	黑框	防御范围
	红框	攻击范围
	红色区域	空间范围

普通防御	[A]	超过一秒自动进入防御状态
快速防御	A - 后	立刻进入防御状态
防御反击	防御状态下受到攻击的同时 - 前	击倒技
起身反击	起身时自动击倒附近的敌人	击倒技
防御破坏	1 对地必杀技加强型 2 背后攻击 3 魔傀的连华 4 普通连段（A连打）	为避免自己的防御遭到破坏，最好在敌人攻击不到背后的地点防御
防御不能	1 对空必杀技加强型 2 超越攻击 3 衣世的空摔B 4 直接抓住对方	当攻击范围超过敌人的防御范围时，可造成超越攻击而无视防御存在
注一：防御破坏适用于敌人，也同样适用于我方人物		
注二：防御时受到攻击会减气力，但即使气力为0也可以继续防御且不减体力		

物品系统

	类别	物品	说明
	奖分类	招财猫、黄金鸟、Q版……数不清	很有趣的东西，但消失得也快
	医疗类	药箱、饮料、保健食品	基本不会消失，不同药品效果也不同（加体力加气力或者两者都加）
	武器类	枪、剑、炸弹	一段时间内不使用或使用次数为0都会消失

连续技系统

连续技达成条件：	
一、敌人处于我方攻击范围之内	
二、敌人处于我方空间范围之内	
三、敌人处于可受攻击的状态	1 尚有体力 2 抓住敌人时 3 滞空 4 倒地弹起的瞬间 5 倒地不起
四、我方处于气力尚足的状态	

常见连续技解析：	
基本连续技1(主动)	A连打
基本连续技2(被动)	抓住敌人时A连打
滞空追击	跑动中 - A或其它可使敌人继续滞空的攻击
初段连续技	基本(被动) - 基本(主动) - 滞空追击 - 倒地追击 基本连续技 - 滞空追击 - 倒地追击 - 倒地追击
上段连续技	基本连续技 - 滞空追击 - 对空必杀技 - 对地必杀技 - 倒地追击 基本(被动) - 基本(主动) - 滞空追击 - 必杀技 - 倒地追击 击倒技 - 滞空追击 - 对空必杀技 - 对地必杀技 - 倒地追击
高段连续技	利用个人技欺负弱者的技巧，典型的如：魔傀：基本(被动) - 基本(主动) - 滞空追击 - 气炮B 魔傀：基本(被动) - 基本(主动) - 滞空追击 - (倒地弹起时)连华 魔傀：基本(被动) - 滞空追击 - 对空必杀技 - 连华 衣世：基本(被动) - 基本(主动) - 滞空追击 - 火链锤

	衣世：基本(被动)-三角跳踢+A-(倒地弹起时)火链锤 ベルヴァ：基本(被动)-电击-滞空追击-对空必杀技-对地必杀技-倒地追击
无赖连续技	1 将敌人投向版边的同时前行靠近即可再次抓住敌人，配合基本(被动)可以无限连续使用，只要敌人尚有一口气在 2 双人合作分站两旁虐待中间的敌人
另类连续技	1 用各种方式使敌人不断滞空受到伤害虐待致死的BT技巧 2 当敌人在版边滞空时下落速度会减慢，利用此点作文章
ベルヴァ的超级另类连续技（终极组合）原创：Nitelamp	
达成条件	面向版边、气力全满
出招顺序	基本(被动)-基本(主动)-跑跳攻击-跳跃攻击-滞空追击-跑动特殊攻击-特殊攻击-对空必杀技-对地必杀技
简化出招	抓住敌人-A*3-A*4-跑跳-A*2-前跳-A-跑动中-A-跑动中-C-C-[A]-下-上-]A[-[A]-后-前-]A[
注一：以上为常见连续技举例，目的是起到抛砖引玉的作用。依不同招数的不同组合的顺序和方式不同，尚有更多COOL连等待你去发掘。	
注二：多注意不同必杀技的耗气量，算准如何在连招中充分发挥必杀技的威力	

密技

换装	续关时	按住超任手柄上的L和R键不放再选人
选关	开始游戏选完角色后的任务解说画面	按住2P超任手柄上的A、B、X、L、R和方向键直到任务解说结束，依所按方向键进入不同关： 右——第二关 下——第三关 左——第四关 上——第五关
无限续关	制造商标题画面时	同时按住1P和2P手柄的Y键，之后依次同时输入：上－下－右，放开Y键，则在接关次数上会显示“FREE PLAY”字样
无限时间	制造商标题画面时	依次输入：L、R、右、右、左、左，再按住L和R开始游戏
同一角色	进入OPTION选项菜单	选择BATTLE对战模式，即可双人选同一角色

BUG

ベルヴァ无敌	二段击使出后静止不动一秒以上，敌人攻击无效

Cheat

超任版的《电精》是没有隐藏人物的，但通过搜索人物代码可以更改当前人物，光盘里附带了MICJIL制作的金手指文件，把它拷贝到Snes9X的存档目录里（须保证Cht文件和ROM的文件名一致）。载入游戏后在Cheat菜单里激活，在换人项上打勾后，Value栏里填上相应数值可更改当前人物，按Change即可应用。无法正式使用的人物通过修改出来后是无法控制的，你甚至可以把自己修改成只有几秒钟生命的手雷（终于可以看到我最喜欢的黑骑士MM了）。



下面是一份人物代码（编号18以上的无法控制）：

人物							手雷
Value	8,9	12,13	16,17	20	28	24	96

音乐：

担任程序设计的 Winkey Soft同时也制作了《スーパーロボット大战》(超级机器人大战)系列、《魔装机神》以及《ONI》，光盘的Sound目录里附带了SPC格式的RIP音乐，安装里面的Winamp SPC插件可直接播放。喜欢《超时空要塞》的风格的玩家可千万不要错过！

另外得感谢楚江和几位《电精》爱好者制作的《电精》介绍页提供许多宝贵的资料。

相关网页：

Winkey Soft官方主页：www.winky.co.jp/

Banpresto官方主页：www.banpresto.co.jp/

楚江制作的《电精》介绍页：www.emusilent.net/canlan/dj/denjin.htm

读编往来

读者心声

本期更换成全彩之后，读者反响空前热烈，回函数量大大增长，负责整理的我每天都要抽出专门时间来阅读读者的心得和建议。对于读者的关心爱护和批评建议我们一概表示感谢。下面摘录一些读者的心声：

北京　　叶浩

杂志要办得越来越棒，就要不断培养一种良好的模拟文化，营造出好的模拟氛围。

希望Emu&Game2003年更加辉煌！大家都在关注着你的成长。

山东　　宋伊韬

我对模拟器和游戏实在是十分感兴趣，在购买了杂志，一字不漏地看完之后，我发现我终于找到了我梦寐以求的刊物！最后感谢各位编辑和《模拟与游戏》，我会作贵刊的忠实读者，祝愿贵刊越办越好。

陕西　　贾甲

模拟器处于一个灰色地带，虽然许多大公司痛恨它，许多玩家不理解，甚至有人在我耳边说作模拟器的人很无耻……

可是我会一如既往支持你们的！

四川　　黄磊

特此献上自己编的对联一副：

模天 模地 拟游戏

游山 游水 戏模拟

陕西　　罗鸣

电脑，越来越普及，而人们却越来越怀旧，就如我这样和同时代的人，经历了FC、MD、SFC、SS、PS……各种家用机的变革和发展，显然有着留给自己深刻的印象，而又不意错过的经典游戏。可现在有时间弥补遗憾的时候，昔日的经典不是进了博物馆，就是已经入土了。

幸好模拟器的出现，让怀旧的人看到了希望。

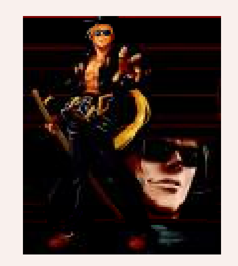
陕西　　郑昆巍

看过《模拟忧思录》，感慨良多。但是苦于个人能力有限，我希望贵刊把好的思想，好的观念在杂志上发扬广大，让读者们和你们一起构建一个完善而秩序良好的中国模拟器界。

编辑：

我们最期待的就是读者的理解和对我们工作的肯定。本刊出刊之际大概是在农历的新年前后了，在此谨代表《模拟与游戏》编辑部全体成员和Emu-Zone的全体成员，向一直以来支持我们的读者道一声羊年快乐。

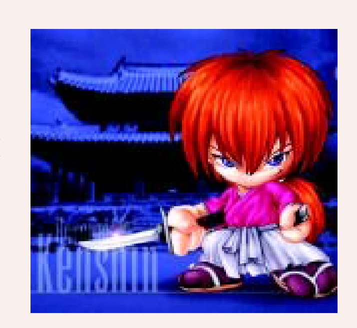
编辑的话



龙二：

又一年了，咱们的杂志也一岁了，在这一年里，杂志在读者们的关心，呵护及批评之下，一点一点地成长了起来，从当初的32开黑白，到其间的16开黑白，到现在的16开全彩，这一切的一切，都离不开所有关心和喜欢Emu-Zone的朋友，和一直以来支持《模拟与游戏》的读者们，正是因为有大家，我们的杂志才能茁壮成长起来。

这月也是最忙的一个月，一大堆活压在身上，实在苦不堪言，就不多闲聊了。在此先祝各位读者在新一年里，事事顺利，开开心心！



微风：

本疯人生一大惨事发生，偶的GBA和128M烧写卡在加班后打车回家的途中丢了！“嗷呜~嗷呜~”（布兰卡的狂嚎！），从现在开始，不许编辑部内出现任何关于GBA主机的东西，否则偶暴走是很难控制地！不过转念又想回来，可能某位漂亮MM不小心拣到了，然后费尽周折找到偶，然后发生一段惊天地、泣鬼神的爱情故事，然后……“哇哈哈哈哈”（八神的狂笑），难道这就是传说中的疯子失GBA，焉知祸福？

小红帽：那疯子怎么丢了GBA还这么高兴？

GOUKI：估计疯病又发作了……

在偶的威逼利诱下，终于抢得朋友一块PS2直读芯片，但看着小小的芯片和那堆电线，再想想可能焊断光头，一阵寒意从脚涌上头发，手中的烙铁不断颤抖（啊，不小心把COTOLO的手小小接触了一下，一股轻烟升起，接着一阵响彻云霄的悲嚎~）。先征求年龄18~25岁，单身且熟悉焊接的北京青年为我们的PS2装直读，报酬丰厚！

COTOLO旁白：别相信他，他只请一碗一元的馄饨。

微疯压倒性的眼神看下去：你想右手也来一个洞？

一股青烟冒起来，一阵悲嚎再次响彻云霄……



Cotolo：

春节快到了，很多事一下子全部压过来，极其忙碌的一个月…….

总结一年来杂志的经验教训，发现得到的很多、失去的更多……

杂志从32开做到16开，从黑白做到彩版，为了读者、为了喜爱模拟器的朋友，我们一直在努力……

新的一年必然会有新的惊喜，这一切，需要大家一如既往的支持……

XJL：

时至三九，天气寒冷，打字的手指时常陷于冻僵的境地，苦不堪言。

打了7份报告，经过上下6级领导的签章同意，时间跨度几达3个月之久，终于如愿以偿的添置了一台冬日写作伴侣——暖风机。对于此种情况我事先早有预料，否则等到天气真的冷下来再做计划，恐怕这台暖风机要到羊年初夏时分才可见到。希望小小的暖风机能够给我的写字间——“北极草庐”带来一点点暖意，只要让我的手指能够略有弯曲自如的感觉即可。

其实手指头能否弯曲，是否冻伤于我自己关系本不大的，只恐因此延误稿件的出落、影响稿件的质量，进而遗祸阻碍整个杂志的出版进度，那可罪莫大焉。

接通电源，打开开关，等了12分钟之久，暖风机的出风口中仍然送出刺骨锥心的寒风，遂大怒，破口大骂伪劣产品厂家之不仁，这时龙跑来，小声对我说：莫嚷，你申请购买的那台现在在头家里，而这一台是头家里换下来的……

无语！

GOUKI：



在年关之际，第5期杂志也是上市在际，在经历了一些变故之后，终于在堪称艰苦的环境下把杂志的制作完成了……期间全体工作人员克服的困难可以说是无法想象的。无论如何，本期杂志能够按时上市与读者见面的过程中，包含了远超过以往的汗水和心血，而不足为外人道的艰辛，只要能换取读者的一声称赞，一句表扬，就丝毫算不得什幺了。

上一期的《恶魔城月下》专题在和其它杂志的专题撞车的情况下，仍然获得了预期之外的大成功，这让我感到十分欣慰。本期的续篇也是我倾注了大量精力的作品，而且上期由于光盘空间所限没有放上去的录像，本期也一并奉上了。如果读者的电脑不能正常播放，请尝试把Windows Media Player的版本升级到9.0，或者升级显卡驱动到最新的版本。

好了，和以前相同的：仍然希望读者们在新的一年里面，继续关注和支持我们的《模拟与游戏》。

最后要说的，是对读者反映比较集中的一些问题的回答：

1．全彩我们会坚持下去，上期首次改版，在工作方面作了很多尝试和改进，可能与预期的效果还有一些差异。今后我们会更加努力，把杂志的整体质量提高，奉献给读者应有的视觉和文化享受。

2．本期我们特别推出了双CD的特刊，但是成本提高带来的是不得不提高定价。虽然是非常遗憾的无奈之举，但是我相信这个价格的提高和我们带给读者内容的增加比起来仍然是正增长的超值消费。

3．读者们提出的建议我们会尽量采纳，批评之处我们会尽量改进，要求我们会尽量满足。不过目前能力有限，仍然无法满足所有读者提出的诸多五花八门的要求，在此也向读者表示歉意，同时也希望读者能以更大的包容心和耐心来对待我们的杂志。

4． 我们的赠刊即将面试，内容由微风亲自全程监制，相信不会令关注的读者们失望。推出时间预计在2月底。请读者们互相转告：我们《模拟与游戏》的第一本赠刊，就要呱呱坠地了！